零售5元



半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

12



做你从未做过的事

WWW.WOWCHINA.COM

跨越，是时候了！



ISSN 1007-0060



the9 第九城市



PSH
TYPHOON


战火
红色警戒
热血开战
《红色警戒》网络版
WWW.FIREOL.COM
传承经典 永久免费
不是英雄 不玩战火
若是英雄怎能不懂战火
2D网游
王者之作
即时战略
热血网游
紫光传媒
游诚网络
WWW.FIREOL.COM
游诚网络
地址：北京市海淀区清华科技园创业大厦B02座8层
邮编：100084
电话：010-58810900
传真：010-58810930
E-mail：market@fireol.com

CONTENTS 目录

2007年第12期 总第245期

12
2007
本期推荐

新品初评
拥抱DX10
——ATI RADEON HD 2900XT显卡



2007年5月14日，历经多次跳票的R600终于现出了真身……

网络时代
风波骤起
——杀毒软件的中外纷争



2007年5月18日，诸多互联网用户在打开电脑之后，忽然发现电脑操作系统无法正常运行……

锋利的盾
又一个十字路口？
——再谈网游的收费与“免费”



运营商们在收费与“免费”的十字路口下定决心……

攻城略地
《猎杀潜航4——太平洋之狼》进阶指南



对于广大“海狼迷”来说，本篇攻略同这款游戏一样是充满诱惑力的。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年06月16日
零 售 价 人民币 5.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元



www.kingsoft.com
cq.xoyo.com
春秋Q传
Online
永久免费
2007年超
好"混"的网络游戏
打坐组队混经验，特快!
任务打怪好装备，牛掰!
摆摊赚钱贼容易，极High!
恶搞爆笑混春秋，超帅!
欢迎来"混"
凭借金山通行证，
即刻登录体验。
八月震撼公测
三年一剑 千万投入 金山Q版网游三部曲之二
KINGSOFT
成都金山数字娱乐科技有限公司
亚丁

编辑部报告

“免费”原来需要更多的钱

最近最令我吃惊的事情，莫过于盛大刚刚公布的2007年第一季度财报了。盛大第一季度净营收为5.323亿元，同比增长55.9%，环比增长13.1%；净利润为4.488亿元，环比增长86.8%，同比增长高达近40倍。游戏收入占全部收入的95%，其中77.8%的收入来自大型多人网络角色扮演游戏（MMORPG），约5350万美元，同比增长83.9%，环比增长9.5%；其余为休闲游戏的营收，约1180万美元，同比增长7.8%，环比增长26.3%。2007年第一季度，盛大MMORPG游戏活跃付费账户数量为234万个，比上一季度的229万个增长2.3%；每活跃付费账户每月平均营收为59元，比上一季度的55.1元增长7.1%，主要得益于游戏内消费持续增长。

在一季度财报发布会上，盛大CEO陈天桥表示，这个季度的游戏收入不但是盛大有史以来的最高收入，也应该是中国网络游戏产业迄今为止的最高收入，这证明了盛大主营业务转型的成功。盛大推崇的CSP模式即“Come、Stay、Pay”模式，相对于之前的“Come、Pay、Stay”模式，只是调换了一个顺序，但却从根本上改变了盈利模式。前者如同先提供免费午餐，使玩家产生游戏的兴趣，最后通过购买装备来为盛大付费；而后者如同收费公园，玩家必须先购买点卡，才能玩游戏。

对比显示，盛大以网游营收6530万美元排名第一，网易以6240万美元排名第二，九城以3640万美元排名第三。都说“魔兽”是吞金吃银的怪物，至此方知原来免费午餐才是最奢侈的盛宴。这样的示范效应，使我们认为今年将成为中国网络游戏真正的免费之年。中国游戏行业的产业报告看来将要全面改写。

King@popsoft.com.cn
完成于产业报告筹划中

下期预告

专题企划：《星际争霸2》全面报道！
新品初评：Intel 迅驰Pro笔记本电脑评测
实用软件：Vista基础应用技巧（下）
攻城略地：蜘蛛侠3

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

甘肃 王彦博　安徽 孙 祺　河南 刘晓红
山东 丁厚民　天津 崔秋萍　天津 赵光明
河南 刘晓丽　天津 赵冠贤　江苏 张钰
甘肃 段力胜　河南 黄治军

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套

辽宁 张春晖　北京 徐子明
安徽 高 晨　江苏 万 柳
山东 刘鹏飞　福建 赵 磊
江西 林 杨　河南 朱文斌
甘肃 李阔洋　广西 王 震



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



上海市数字媒体紧缺人才培训工程官方指定合作单位



上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第十九期班），有关事宜公告如下：



www.cia-china.com



上海大学

三维游戏影视动画

专业研修班

招生计划：

三维游戏动画专业研修班（全日制一年） 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

三维影视动画专业研修班（全日制一年） 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现等专业技能。

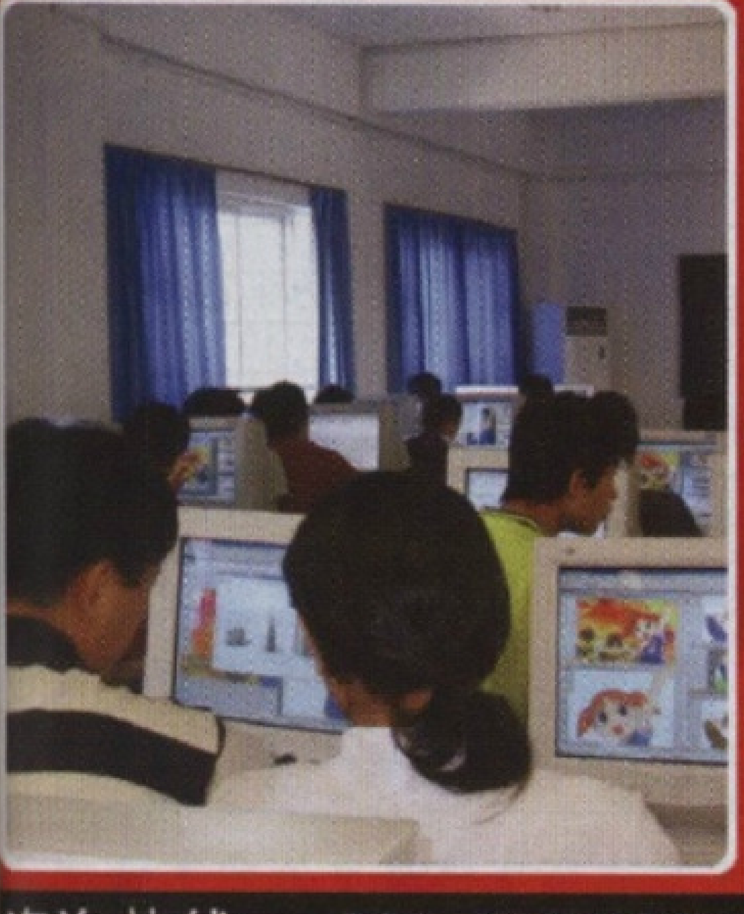
开学时间：2007年7月26日

主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创之一，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名动画专家客座指导。

入学条件：

高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏影视动画者。免试入学。



证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

就业：

毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

教学地点：

上海大学嘉定校区　　住宿安排：上海大学嘉定校区学生公寓

游戏动画
影视动画
本科全日制班
同步开始招生！！

咨询热线：021-62539082　　e-mail：zhaosheng@cia-china.com

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登陆：www.cia-china.com

感受《无限试驾》 品味华硕优秀产品

有人说PC游戏时代结束了，现在是游戏机的时代，看看PS3、Xbox360、Wii……一段时间之前的确有过这样的说法，而随着DirectX10的推出以及相应硬件的发布，我们看到PC游戏的春天又要来到了，而且众多软件厂商也开始意识到个人PC仍然是一种非常出色的游戏系统，于是各种各样的游戏大作均出现在PC中，而《无限试驾》（Test Drive Unlimited）便是这样一款赛车的游戏大作。或许很多朋友谈到赛车游戏会想到极品飞车系列，但玩过《无限试驾》游戏的玩家绝对会对它赞不绝口。最近一段时间里，随着更多新硬件的发布，拥有优秀操作感觉与出色游戏画面的《无限试驾》开始成为一大热点。在日益紧张的工作之外，很多朋友开始接触这个赛车大作来放松自己，但对于系统硬件配置不强的玩家而言，《无限试驾》恐怕就是一个灾难，它对于硬件的要求丝毫不亚于《极品飞车10》，甚至是有过之而无不及。想体验真实的驾驶快感么？恐怕需要重新考虑一下自己那老态龙钟的系统了。

简单的说明并不足以让你投入到这款赛车游戏大作中去，我们不妨来看一看这款游戏的一些卖点：首先与《极品飞车10》的封闭赛道和黑夜相比，《无限试驾》将在美丽的夏威夷岛上进行，游戏中玩家甚至能够在100平方公里的地理面积内驾驶着自己的爱车随意穿行，而供玩家选择的车辆也高达150辆，大家熟悉的品牌几乎都能够在游戏中见到，大众、奥迪、奔驰只是“入门级”的选择，卡迪拉克、莲花、捷豹、阿尔斯顿马丁、兰博基尼、道奇、法拉利……全部是经过授权的车型，而且其建模精度非常之高。配合最新的图形技术，这样的游戏画面无法不让人动心。另外这款游戏还支持自定义玩家相貌，还可以获得金钱后购买房产，试想一下在海边购买一栋海滨豪宅，驾驶着自己的宝贝车在夏威夷岛上欣赏周边美丽风景的感觉吧……这样的游戏，值得大家去升级电脑了！

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6300	1290元
主板	华硕 P5B-E Plus	1665元
内存	DDRII800 512M×2	600元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	590元
显卡	华硕 EN8600GT/2DHT/256M	1099元
显示器	华硕 VW192T	1888元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	359元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA861+300W华硕电源	480元

我们选择了Core 2 Duo E6300处理器，在主板方面，华硕P5B-E Plus则是搭配酷睿处理器的最佳选择！这款主板采用了Intel P965+ICH8R芯片组设计，支持Core 2 Duo、Core 2 Quad四核心、PentiumD 9XX、PentiumD 8XX、Pentium4超线程、Pentium4及Celeron D等全系列LGA775接口的处理器，提供了最为广泛的CPU支持能力！在内存方面，华硕P5B-E Plus主板支持高性能双通道DDR2内存，能够使用的规格为DDR2-800、DDR2-667及DDR2-533内存产品。主板上设计了4个DIMM内存插槽，玩家因此获得了灵活的可扩充性，而且内存容量支持能够达到8GB！而对于英特尔快速内存存取技术的支持，也能够让华硕P5B-E Plus获得最出色的内存带宽，并可以通过减少内存存取的响应时间来提高综合性能。

P5B-E Plus


EN8600GT/2DHT/256M

华硕EN8600GT/2DHT/256M采用了GeForce 8600GT显示核心，为创新的Unified Shader统一渲染架构，拥有革命性的Streaming Processor流处理器设计，全新的Lumenex Engine流明引擎能够完美支持DirectX10！对于Shader



Model 4.0也提供了支持，最新的技术能够带来前所未有的震撼视觉画面！

华硕EN8600GT/2DHT/256M的优秀之处不仅仅是拥有强大的3D处理能力，在视频领域也拥有强大的实力，它的PureVideo HD引擎是目前最为出色的视频引擎。在传统DVD级别领域，它所提供的画面质量已经达到炉火纯青的地步，在未来蓝光与HD DVD高清晰视频领域，华硕EN8600GT/2DHT/256M已经做到了提前的支持！以往我们所看到的高码率H.264编码的蓝光/HD DVD电影播放起来是相当困难的，即便拥有Core 2 Duo处理器也无法保证能够顺畅播放，特别是码率达到40Mbps/s的一些电影，对系统而言简直就是一场噩梦！而华硕EN8600GT/2DHT/256M显卡在核心方面做了大幅改进，不仅提升了Video Processor的运算能力，更增加了全新的BSP引擎，面对1080p级别的高码率H.264视频，华硕EN8600GT/2DHT/256M能够做到完全解码。有了它，让100% CPU资源占用率的时代过去吧！

想要体会完美的驾驶感受，除去拥有流畅的速度与出色的画面质量之外，我们还需要一台优秀的显示器来做到最终的视觉实现！对于《无限试驾》游戏而言，华硕VW192T就是最好的选择！这款宽屏幕16:10的液晶显示器采用了特殊的增艳面板，响应时间足以满足需求，能够充分体验风驰电掣的驾驶感觉！800:1的对比度也能够让HDR效果更为炫目！DVI/VGA双信号输入接口既能保证良好的兼容性也能够保证画面的输出质量，而这款显示器最大的亮点则在于它能够完全支持HDCP！



拥有华硕出色硬件平台的支持，享受海岛风光，感受驾驶快感，一切都不再是梦想！

yt2.catv.net
倚天II 自由世界

如何装扮绝色美女？《倚天II自由世界》全新发型指南

爱美之心，人皆有之，尤其是对于女性。自古以来，人们对美的向往和追求就从未停止，多少才子文人曾经为美人倾倒，他们对女性美的形容从不吝啬辞藻，形容的角度也多式多样，无论是从眉毛、眼睛、头发、皮肤、身材、气质，都观察细致入微，描述得恰到好处。《诗经》中形容美女"手如柔荑，肤如凝脂，领如蝤蛴，齿如瓠犀，螓首娥眉"的纯洁之美，王昌龄笔下采莲女子"荷叶罗裙一色裁，芙蓉向脸两边开"的自然之美……时至今日，人们对美的追求也越发显得激烈，毋庸置疑，穿着打扮中的服饰与发型是现代人最为时尚的体现。而在《倚天II自由世界》中，神女和刺客这两个英姿飒爽的女角色如何来装扮自己，也成了众位MM玩家一直在挖空心思要考虑的问题。

《自由世界》为广大MM玩家提供了数十种超炫超酷的装备，足以让众美女们打扮得花枝招展、风情万种。染发剂的神奇功效，也可以让MM们将自己的头发涂上不同的颜色，显示出自己在游戏中的与众不同。近期，《自由世界》中又新加入了一批全新的道具，其中就包括玩家们期盼已久的特色发型。



特色发型包括每种角色3类，每类4款样式设计，合计为48款。每款发型道具均包含对其它角色的强悍属性，使用后可连续保持效果30天。这套全新发型的推出，让广大男女玩家们过足了瘾，尤其是对于那些生来爱美的MM玩家，多样的款式和样式让大家有足够多的选择，几乎不会出现"撞衫"的情况。





无论适合刺客MM的可爱型、魅惑型、干练型，还是适用神女MM的典雅型、淑女型、飘逸型，使用后都会让你绝对漂亮，绝对光彩，绝对与众不同。在这么多特色发型的帮助下，MM们终于可以随心所欲地装点自己，提高自己在游戏中的受关注度和回头率啦！

下面就介绍一下如何使用发型：

1、如果你没有购买"发型"道具，请先登录《自由世界》官网商城购买。

2、在商城中购买完毕，登录游戏后即可获得你所购买的"发型"；

3、右键点击物品栏中的"发型"即可使用；

4、使用后在游戏（对话框）中输入命令"/hair"可以查看发型的属性和使用期限；

5、如果在"发型"使用期限未满的前提下想恢复到之前的发型，请到NPC"寡妇"，与她对话会发现关于"头发的故事"，当了解后会提示回到原有发型，如果确认便取消个性发型（需支付50万金币），如果拒绝则保持现有个性发型。

刺客发型			神女发型		
发型造型	发型名称	发型属性	发行造型	发型名称	发型属性
	棕色可爱型	对猛将强悍10%		棕色典雅型	对猛将强悍10%
	绿色可爱型	对刺客强悍10%		黑色典雅型	对刺客强悍10%
	深蓝可爱型	对修罗强悍10%		蓝色典雅型	对修罗强悍10%
	金色可爱型	对神女强悍10%		银色典雅型	对神女强悍10%
	红色魅惑型	对猛将强悍10%		棕色淑女型	对猛将强悍10%
	黑色魅惑型	对刺客强悍10%		黑色淑女型	对刺客强悍10%
	金色魅惑型	对修罗强悍10%		金色淑女型	对修罗强悍10%
	紫色魅惑型	对神女强悍10%		紫色淑女型	对神女强悍10%
	红色干练型	对猛将强悍10%		棕色飘逸型	对猛将强悍10%
	蓝色干练型	对刺客强悍10%		金色飘逸型	对刺客强悍10%
	黑色干练型	对修罗强悍10%		紫色飘逸型	对修罗强悍10%
	棕色干练型	对神女强悍10%		棕红飘逸型	对神女强悍10%

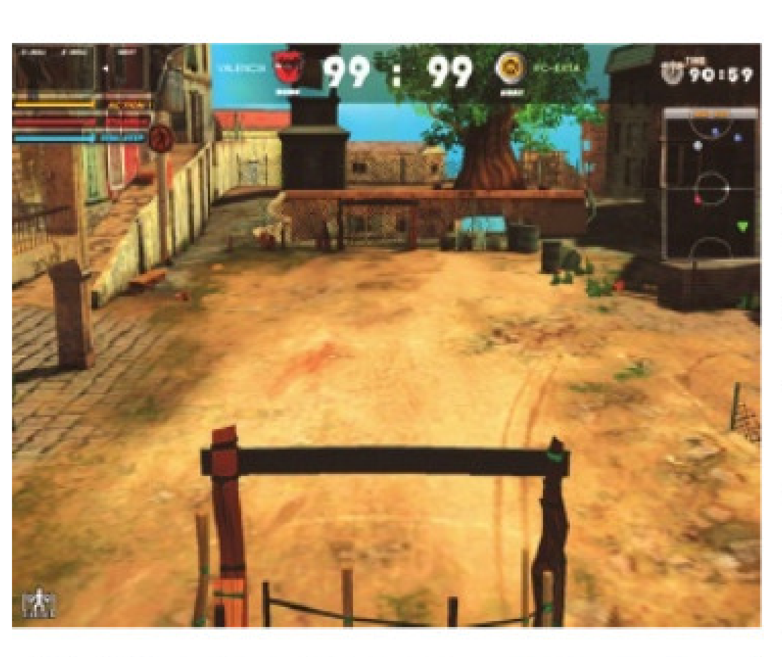
（**注：**男性角色猛将和修罗也有多种发型可选，具体请查看yt2.catv.net）

怎么样？一直热爱时尚追逐潮流的俊男美女们，你是否心动了呢？想一睹《倚天II自由世界》的卓越风采，想为自己精心搭配一身时尚造型？想与自由世界的绝色美女并肩作战？等待的时间不会太久啦！《倚天II自由世界》不删档内测火热进行中，敬请加入！

劲爆足球——俱乐部新装修

涂鸦风格依然延续

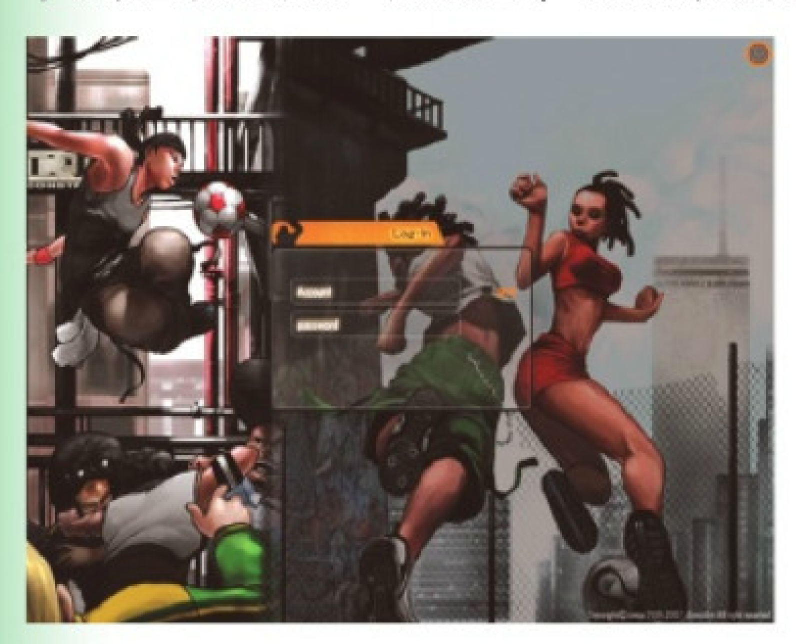
《劲爆足球》的街头风很浓厚，游戏中以HIP-POP风格为基础打造自己的游戏画面，游戏中的人物设计也是以HIP-POP为元素，游戏中的场景也是如此，但是笔者认为游戏在场景方面已经很难再有高一个层次的突破了。首先在前几次的更新中场景也有添加，但这只是游戏环境的改变，从最近的官方内容更新中我们可以看见游戏的场景并没有大的改动。其实对于一个足球类的游戏，环境的改变意义不是很大。如果想要将场景效果融入到游戏整体来，就需要做一番大的调整，例如游戏场景中地面的更改，地面可以设置为草皮、木地板、沙土地、水泥地等等。这样的调整并不只是视觉上的调整，在这样的地面上球的摩擦要很好的体现出来，例如在草皮上足球的速度不快不慢，而在木地板上球的运动很快，而且有很好的反弹、在沙土地上球很难移动、在水泥地上球很难控制，这样才会让更换场景影响到比赛的结果，而地面更可以影响到玩家角色控制球的能力，从而达到区别职业的效果，例如中场球员可以在任何地面上良好地控制球，而守门员、后卫就要差点等等。同样的天气效果如果可以影响到球赛也是一个很好的更新项目，毕竟雨天的水球强调的是远射，而晴天的时候，前锋、中场的体力下降很快，后卫、守门员则没有问题等等，这一切的一切都是笔者凭空想像出来的，全部实现在2.0的版本中当然不太可能，即使能实现少许，那么游戏场景的更新就不再是个摆设了。不过场地的扩大可能会实现，随着场地稍微的扩大，球场上的形势将有所改观，战术等也会有调整，三条线的距离不象现在被压缩得很小，那样的话场面可能会更刺激、更富有变化性，这样的球赛才会越来越精彩。





三线改动

《劲爆足球》虽然作为小场球赛，但是大家都知道游戏中的职业还是安排得很齐全的，前几个版本中，每个职业都在不停的调整，前锋从一开始的能力很强，到渐渐的被削弱，而中场也渐渐的位置提前，成为进攻中的一把好手，后卫则是加强了远射，守门员更不用说了，体力的增加，最大的受益人就是守门员了。但是笔者认为职业还是不够有特点，例如小孩型的前锋在前场中几乎无人可防，即便是遇到整体防守很好的团队，他还是可以撕开对方的防线，轻松的起脚射门。现阶段的版本中游戏开放了2转，但是现在很少有玩家可以达到要求等级，这也给本次的大更新创造了良好的机会。游戏在面市前就已经设计好了9种不同的职业，比现在职业的划分要更细腻，更为贴近现实。本次更新中职业的调整是肯定的，职业的更改主要是在参数细致的调整、技能的安排、操作性的更改。而从游戏最新的截图中我们看见了每个球员的能力由一个五边型围成的饼图表示出来，这个饼图的面积越大，说明这个球员的能力越全面。不过笔者猜测，在更新后，这样全面的球员不可能会存在了，因为游戏的细化第一个就体现在职业中。前锋可能真的要区分为助攻的前锋、主攻击的前锋，而中场可以演化成防御型的后腰中场和攻击型的前腰，在职业细化的同时，要求球场要适当的扩大，给每个职业明显的活动区域，不然再细腻的职业划分都无法有施展的余地。



技能的调整

《劲爆足球》中技能是比赛中非常重要的一个环节。在刚接触游戏的时候，我们被眼前眼花缭乱的技能所困扰，对于技能的效果一时判断不清，造成了技能的滥用。例如前锋的天蝎射门、中场妙传等等技能在场上经常看见，但是经过了一段时间的游戏，服务器中的技能不论是哪个职业都是标准的配置，那就是三断球之王、两士气之王，而守门员则是三金刚、两点射，造成这样的原因就是技能的效果不平衡，玩家们在新鲜过后选择了实用的技能，由此可见实用技能的匮乏。所以技能系统的更新还是要以实用为主，技能还是要针对职业来设定，最好是杜绝通用技能的出现，这样才不会出现全场的士气之王乱闪的情况。其实笔者到是以为技能应该添加组合技，例如球员一和球员二，球员一使用一个蓄力技能将球传给球员二，而球员二需要施展该技能的二段式传回给球员一，最后由球员一施展最后的必杀技，这样的射门系统确定大幅度提高进球命中率，技能配合难点无所谓，重要是提高技能的命中率。

联赛大革命

虽然官方给出的资料非常少，但是笔者可以确定的是，游戏模式将有很大的改动，首先是游戏的频道多出了两个。进入新版本，我们首先看见的是普通模式，然后我们可以看见Practice频道，也就是试练频道，最后一个重头戏是俱乐部频道。俱乐部是与足球运动分不开的，相信俱乐部模式的策划也不是新版本才开始酝酿的，可能在游戏设计之初就有俱乐部这个概念。只是到了最近的这个版本中才推出而已。俱乐部模式究竟如何实行官方还未有一个说明，从截图中我们可以看见联赛可能采用淘汰制，而联赛的时间又如何安排呢？参赛的人员名单有上限吗？有主力与替补之分吗？这些都是笔者心里的一个又一个问号，只有等待着游戏新版本推出后再解答了。但是笔者可以肯定的一点是，没有哪个足球运动中没有俱乐部，也没有哪个足球游戏中没有俱乐部模式。俱乐部模式中的职业要求一定很严格，要求前锋、中场、后卫、守门员都应该是专业的，相信这样的团队中不会再看见三前锋这样另类的阵容了。联赛冠军的奖励一定很高，这是可以想像的，从这么多队伍中脱颖而出的队伍凭借的一定是过人的技术，而不是一时的运气了。



游戏初体验

一：游戏信息

游戏名称：布鲁布鲁卡卡
游戏类型：运动/休闲
游戏特征：Q版卡通
开发公司：北京亿噢网络科技
运营公司：北京道道通网络科技
官方网站：http://www.blblkk.com
官方论坛：http://bbs.blblkk.com

二：建议最低配置

CPU：PentiumIII 600 MHz
内 存：128MB
显 卡：Geforce2
硬 盘：1GB

上市日期：
2007年5月17日（公测）

听说有一款被誉为“07年可爱美眉最爱网游”的游戏即将上市，不但游戏人物本身充满卡哇伊元素，更配以Q版的道具、表情，将卡哇伊进行到底。从小就怀着童话梦想的人们，自然早就摩拳擦掌、拭目以待了。是否游戏真的能满足人们对童话世界的无限向往？就让我们走进其中，去细心体会吧！

客户端

游戏客户端只有33MB左右，解压后也只有110MB，相对于同类的3D休闲游戏来说算是很小了。不过目前还处于内测阶段，估计以后随着游戏内容的不断丰富，客户端还会相应增加。

音效画面

休闲风格的主题音乐，颇有振奋人心的感觉。每个地图配以不同音乐，让人在战斗时充满激情。画面是休闲游戏惯用的卡通风格，人物都穿上Q版可爱的服饰，攻击敌人时，是用自己的脑袋去撞……游戏充分发挥了人物的个性化设置，玩家可以通过游戏里提供的饰品来改变形象，同时提升自己某方面的能力。凸显玩家个性是游戏最吸引人的设置之一，个人觉得，官方在今后的完善中可以考虑增加一些玩家DIY的设置，比如自行设置身高、体重等等，也许会更有趣。

《布鲁布鲁卡卡》默认为窗口模式，游戏消耗内存小，就算机器配置不是很好，也一样可以流畅体验。这相比多数要求较高的3D休闲游戏来说，可是一大优点。

游戏性

操作简单，功能键少，这也符合一款休闲游戏的要求。只需4个方向键及Z、X、C就可以轻松游戏。Z键使用道具，游戏中通过击打特定NPC获得道具，道具的出现是随机的，使用则需要按照先后次序；X键攻击，就是用脑袋去撞击别人，如果连续按动方向键后再按X键，人就会飞出去用脑袋攻击敌人；C键防御，可以防御一般攻击。

如果此功能键再配合道具可以防御特殊攻击，将会更有趣些。

可以说，《布鲁布鲁卡卡》发扬了充分享受游戏的理念。让玩家通过自己的脑袋扔炸弹、放电等方式去战斗，然后取得别人掉落的魔法书。大家记得《篮球飞人》里的樱木花道吗？他的必杀技就是通过自己的头部撞击别人，此招一出，天下无敌。看来《布鲁布鲁卡卡》是深得花道兄的真传。

互动性

游戏里聊天系统的字体也很独特，一改传统风格，用卡通的形式来表示，充分展示游戏的人性化风格，打字也成了一种享受。

游戏一个很特别的设置在于玩家的准备、开始以及选择地图的方式。准备、开始不再是死板的文字，直白的行动更突出游戏的Q版可爱。房主看到玩家跑动到门口时，那就是他在挑战了。Ready？GO！

游戏尚在测试阶段，它的乐趣已经可见一斑。轻松可爱的风格实在让人期待！大家一起关注它的成长吧！

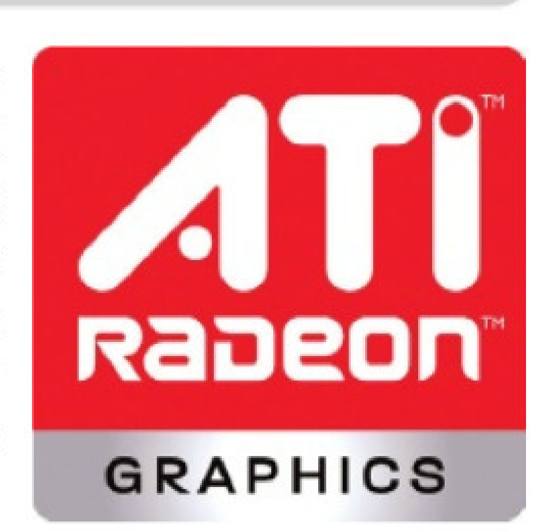





拥抱DX10
——ATI RADEON HD 2900XT显卡

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：ATI　上市状态：已上市
售价：3299元（渠道商产品）
咨询电话：010-62646808（迪兰恒进）
020-38886993（蓝宝）
附件：无（测试样卡）
推荐：高端游戏玩家



代号R600的ATI全新一代高端显示核心历经多次跳票后，终于在2007年5月14日正式发布，对应显卡型号为RADEON HD 2900XT，距ATI推出上一代旗舰R580（RADEON 1950 XTX）已有一年半了。这也是在并入AMD之后，ATI推出的首款真正的重量级产品，而且是ATI第一款支持DircetX 10的显示核心。有关R600核心的技术细节及UVD高清引擎的介绍参见本期“硬件评析”栏目《开创全新HD时代——解析ATI HD 2900XT显卡》一文。这里我们来看看RADEON HD 2900XT及其系列产品的真身和表现。

一、R600/RV6X0系列显示核心的规格与显卡特点

ATI这次推出的新一代显示核心除最高端的R600（RADEON HD 2900XT）之外，还包括面向中低端的RV630和RV610。针对中端市场的RV630对应HD 2600Pro和HD 2600XT这两款显卡，而RV610则面向低端市场，对应显卡为HD 2400Pro和HD 2400XT，它们统称为RADEON HD2000系列。这一编号方式有双重含义——HD代表出色的高清视频应用性能，而以“2”开头的编号显然有RADEON X1000系列换代产品的含义。

ATI与NVIDIA新款高端显示核心规格对比表

厂商	ATI		NVIDIA		
显卡/规格	RADEON 1950 XTX	RADEON HD 2900XT	GeForce 8800 Ultra	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS
显示核心代号	R580	R600	G80	G80	G80
制造工艺	90nm	80nm	90nm	90nm	90nm
晶体管数（百万）	384	700	681	681	681
渲染核心频率	625MHz	740MHz	612MHz	575MHz	500MHz
流处理器或像素单元数量	48（PS）+16（VS）	320	128	128	96
光栅化管线数量（ROP）	16	16	24	24	20
HDR特效支持	支持	支持	支持	支持	支持
显存频率/DDR等效	1000/2000MHz	825/1650MHz	1080/2160MHz	900/1800MHz	800/1600MHz
显存类型	256b DDR4	512b DDR3	384b DDR3	384b DDR3	320b DDR3
显存带宽	65GB/s	106GB/s	112.8GB/s	86.4GB/s	64GB/s
显存容量	512MB	512/1024MB	768MB	768MB	640/320MB
显卡接口	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16
DirectX支持	DX9	DX10	DX10	DX10	DX10

ATI与NVIDIA新款中低端显示核心规格对比表

厂商	ATI		NVIDIA		
显卡/规格	RADEON HD 2400系列	RADEON HD 2600系列	GeForce 8600 GTS	GeForce 8600 GT	GeForce 8500 GT
显示核心代号	RV610	RV630	G84	G84	G86
制造工艺	65nm	65nm	80nm	80nm	80nm
晶体管数（百万）	180	390	289	289	210
渲染核心频率	525～700MHz	600～800MHz	675MHz	540MHz	450MHz
流处理器或像素单元数量	40	120	32	32	16
光栅化管线数量（ROP）	4	4	8	8	8
HDR特效支持	支持	支持	支持	支持	支持
显存频率/DDR等效	400～800/800～1600MHz	400～1100/800～2200MHz	1000/2000MHz	700/1400MHz	400/800MHz
显存类型	64b DDR3/DDR2	128b DDR4/DDR3/DDR2	128b DDR3	128b DDR3	128b DDR2
显存带宽	6.4～12.8GB/s	12.8～35.2GB/s	32GB/s	22.4GB/s	12.8GB/s
显存容量	128/256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
显卡接口	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16
DirectX支持	DX10	DX10	DX10	DX10	DX10

注： HD 2400/2600系列的核心频率及显存类型、容量和频率规定较为宽泛，显卡制造商可根据市场需求设计不同规格的产品。NVIDIA更低端的GeForce 8400 GS/8300 GS主要面向OEM市场，因此这里没有列出。


WORLD OF WARCRAFT®
魔兽世界
燃烧的远征

●RADEON HD 2900XT

RADEON HD 2900XT显卡采用ATI R600核心，集成的流处理器单元多达320个，比NVIDIA之前发布的G80核心的128个多出1倍多；核心采用80nm制造工艺，集成多达7亿个晶体管，这些指标均高于G80。它采用第二代统一着色架构，支持DirectX 10 API和Shader Model 4.0。显存方面，HD 2900XT采用DDR3显存，位宽为512b，高于GeForce 8800 Ultra/GTX；显存带宽高达106GB/s，但因为显存频率的关系，带宽比8800 Ultra的112.8GB/s略低。

如果采用频率更高的DDR3甚至DDR4显存，HD 2900XT的显存带宽有望进一步提高，但这不太符合ATI对它的定位。ATI表示，RADEON HD 2900XT并非是真正的新一代ATI旗舰显卡，而是具有较高性价比的高端产品，这一点从HD 2900XT的命名和上市价格就可看出：它没有用ATI旗舰型号常用的“XTX”后缀，价格也并非是499、599美元这种近年来顶级显卡发布时常见的标价，而是相对较低的399美元（我国内地市场售价3299元）。也许我们在今年下半年就能看到ATI真正的顶级新一代旗舰——代号R650的显示核心。据称它将会采用65nm工艺，在降低产品功耗的同时提升显示核心频率，对应的型号也许会是“RADEON HD 2950XTX”？

HD 2900XT集成了数字声卡，并可提供HDMI输出，但没有集成UVD高清解码引擎（见本期“硬件评析”栏目文章），这倒与NVIDIA在GeForce 8500/8600中整合H.264硬解码模块，却未在顶级的GeForce 8800系列中提供相应功能的做法有相似之处。这应该是考虑到购买高端乃至顶级显卡的用户，一般都会为显卡配备足够强劲的处理器平台进行视频解码，因此不在高端显示核心中集成相应模块，同时能相对降低GPU的复杂程度。

●RADEON HD 2600系列

基于RV630显示核心的RADEON HD 2600拥有120个流处理器单元，采用比R600更先进的65nm工艺，也支持Direct X10。此外，HD 2600系列显卡集成了UVD引擎，可对H.264和VC-1编码视频进行硬件解码，同时也内置了数字声卡及HDMI输出，非常适合高清视听应用。



HD 2600 XT显卡

它分为HD 2600 XT和HD 2600Pro两个版本，核心与显存频率有所差别。按ATI一向的产品线划分传统，HD 2600XT的频率将比Pro高，最高核心频率可达700MHz，并可搭配频率高达1100MHz的DDR4显存，最大显存容量256MB。该系列显卡的显存位宽只有128b，与NVIDIA的中端对手GeForce 8500/8600相同。ATI对HD 2600系列的显存和核心频率设置非常宽泛，它可搭配从DDR2、DDR3到DDR4等各种规格的显存，显卡制造商可根据自身产品定位和市场需求设计不同规格的产品。HD 2600XT和HD 2900显卡上均带有供双卡连接的金手指，可通过ATI CrossFire技术实现双显卡加速。



HD 2600Pro显卡

从ATI官方样卡来看，HD 2600XT和HD 2600Pro均无需辅助供电，功耗控制较好。HD 2600XT和HD 2600Pro的官方参考价为99～199美元，就规格和价位来看，其直接竞争对手应该分别是GeForce 8600 GTS和8600GT，未来在800～1500元价位的中端市场中它们将会有一场混战。

●RADEON HD 2400系列

采用RV610显示核心的RADEON HD 2400是针对低端入门级用户的产品，其规格相对于RV630缩水较多：40个流处理器，64b显存位宽，配备DDR3或DDR2显存，容量128或256MB，支持DX10。这些指标令人想起了规格同样简化得较厉害的GeForce 8500 GT，其流处理器单元仅有16个，单从该指标来看即处下风。

HD 2400同样会有Pro和XT版本。XT版最高核心频率达700MHz，显存频率800MHz，显卡制造商会推出不同频率版本。从官方样卡来看，HD 2400的功耗进一步降低，除了无需辅助供电外，HD 2400Pro甚至可采用被动式散热片而无需风扇。考虑到HD 2400系列保留了UVD引擎，可对H.264和VC-1编码视频进行硬件解码，同时也能提供DVI和HDMI输出，因此非常适合用来打造需要静音设计的HTPC（Home Theater Personal Computer，即家庭个人电脑影院）。

ATI为HD 2400系列显卡提供的官方参考价为低于99美元，考虑到GeForce 8500 GT的参考价为89～129美元，而后者在流处理器单元数量和频率方面处于下风，且只具备H.264解码，HD 2400在低端市场的优势还是较明显的。当然，HD 2400的实际性能和市场表现还得等产品上市以后才能最后确定。

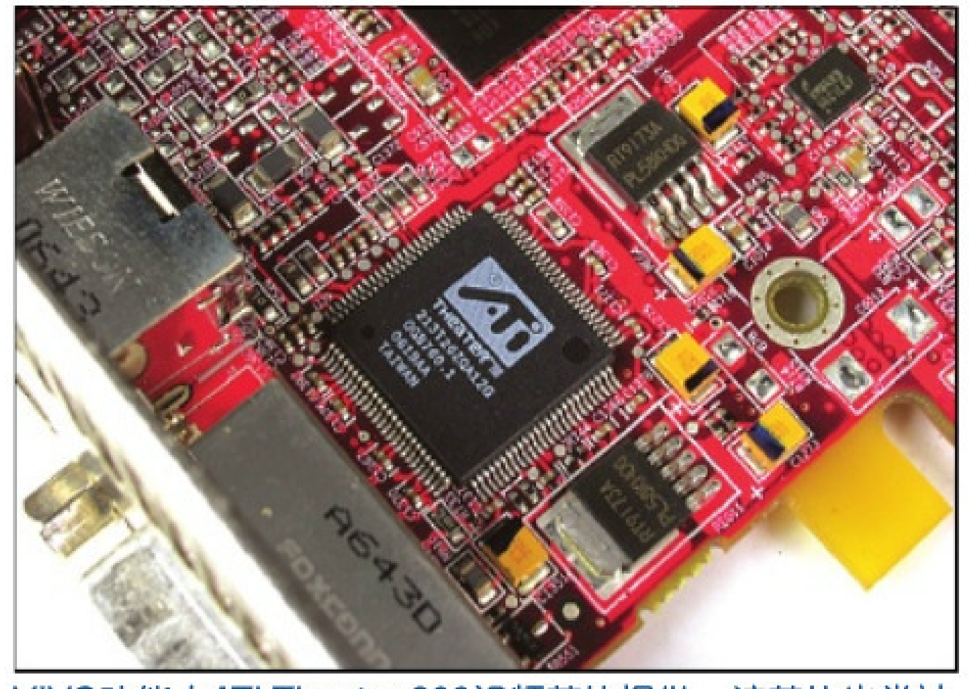


HD 2400 XT和HD 2400Pro显卡同样能提供HDMI输出

与NVIDIA同时推出OEM版GeForce 8400 GS/8300 GS的做法不同，ATI这次并没有发布RADEON HD 2000系列更低端的OEM型号。按其一贯的产品线风格，未来在整机中出现诸如HD 2X00 SE之类的显卡也不足为奇。如果能保留UVD引擎，加上DirectX 10的硬件支持，对于品牌机来说这样的显卡应会是很好的卖点。

二、ATI原厂RADEON HD 2900XT样卡赏析

我们拿到的测试样卡是ATI提供的官方版RADEON HD 2900XT。它采用ATI原厂卡自RADEON 9700Pro以来一直惯用的红色PCB，绘有火焰图案的散热器造型非常漂亮，透过透明散热器罩可清晰地看到里面带热管的纯铜散热片。该显卡的长度介于GeForce 8800 GTS和GTX之间，由于采用了体积很大的纯铜散热器，整体显得非常厚重，需要在机箱内多占一个扩展槽的位置用于散热器排风。显卡背面也安装了一块金属板，用来帮助背面显存进行散热并固定正面的散热器。散热器采用热管+涡轮风扇设计。带温控功能的风扇平时处于低速运转状态，比较安静；安装驱动后执行3D程序时会立即自动提速，不过噪声仍在可接受范围内。看来近年来随着散热器技术的不断进步，像当年的GeForce 5800 Ultra那么轰鸣刺耳的风扇噪声，应该只会存在于记忆中了。在开放环境中（室温约25℃）长时间执行3D测试后，HD 2900XT的散热片表面温度在60多℃。如果安装在机箱内使用，选择一个好机箱并加强箱内散热循环还是非常有必要的，好在其散热风扇本身就能将热空气快速排出箱外。

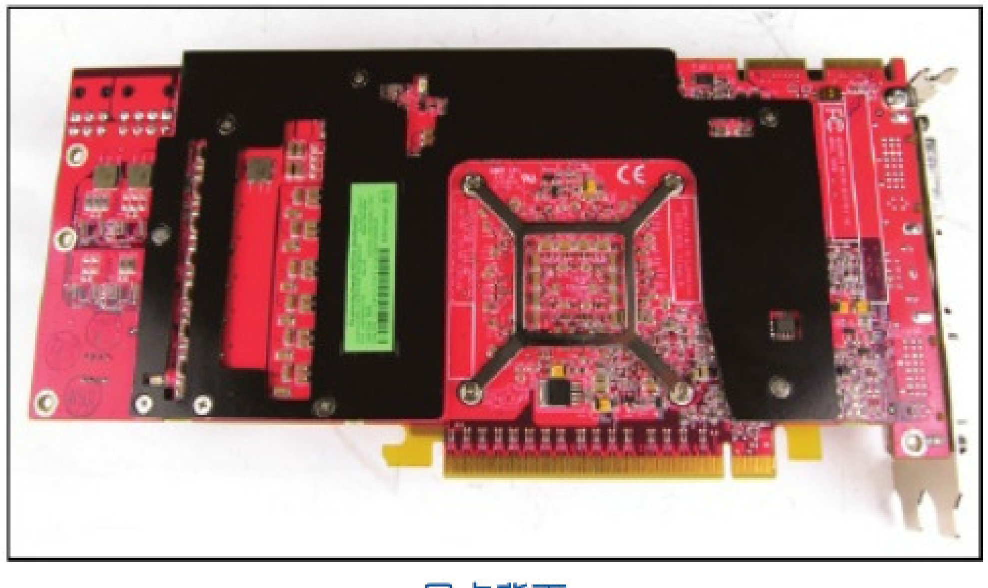

VIVO功能由ATI Theater 200视频芯片提供，该芯片也常被用在高端电视卡上


带热管的散热片

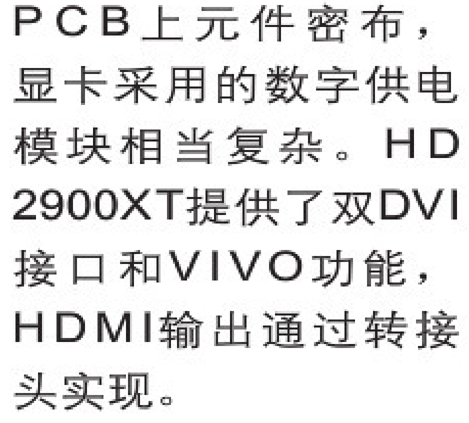

涡轮风扇和8Pin+6Pin辅助供电接口

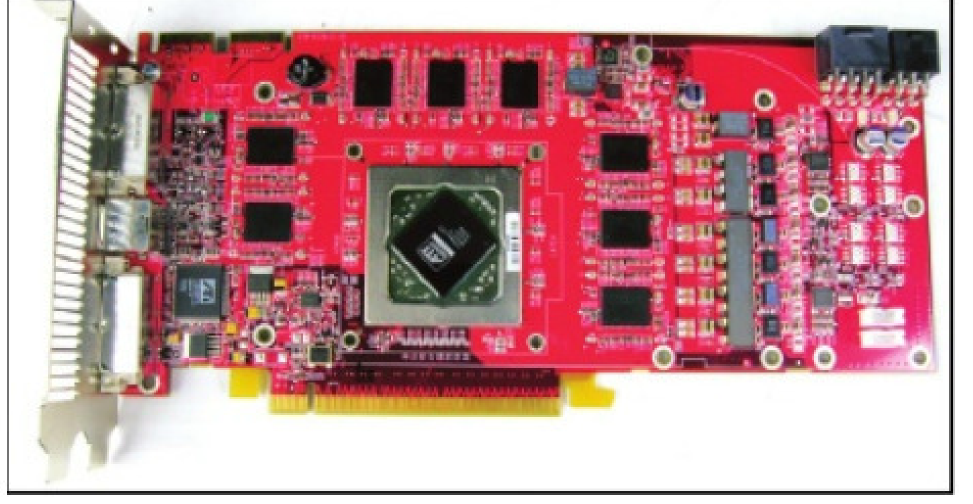

需占用一个扩展槽的位置用于风扇排风

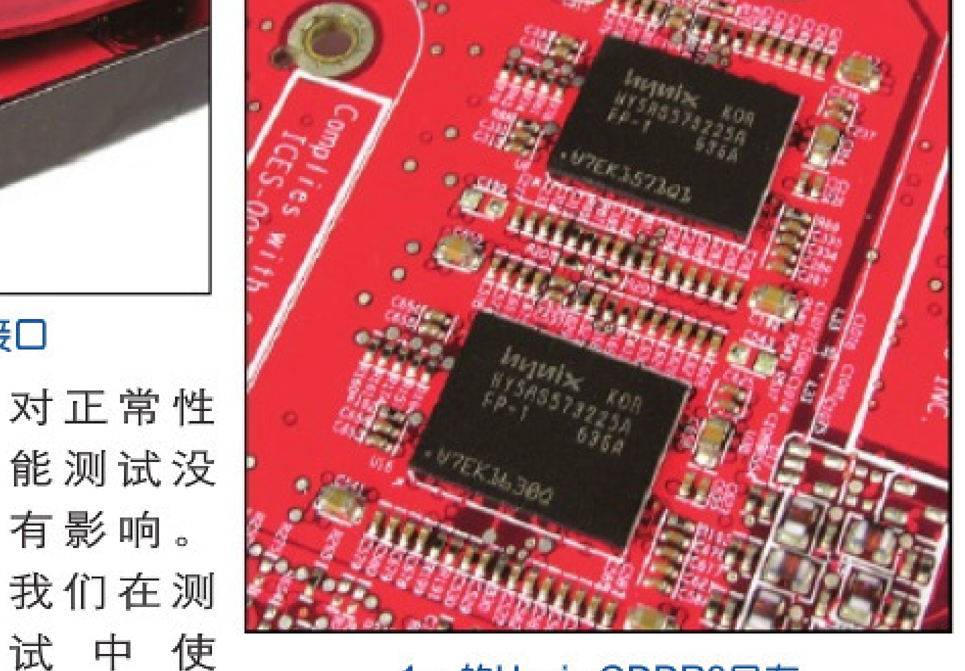
HD 2900XT样卡采用16颗1.0ns的Hynix（海力士）8M×32b GDDR3显存，PCB正反面各8颗，构成512b显存位宽，总容量512MB。拆下散热器，可看到R600显示核心为45°角倾斜放置。PCB上元件密布，显卡采用的数字供电模块相当复杂。HD 2900XT提供了双DVI接口和VIVO功能，HDMI输出通过转接头实现。

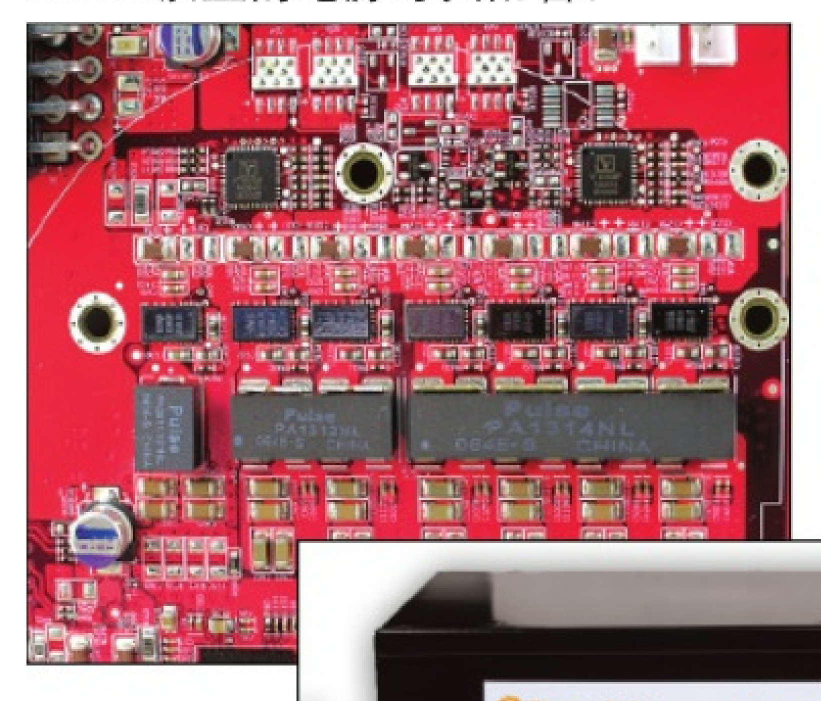

显卡背面

值得一提的是，HD 2900XT显卡的功耗相当大，ATI在提供样卡时甚至建议我们使用750W以上的电源，并称只有在高功率电源的支持下该显卡才能发挥出最佳性能。HD 2900XT样卡采用很少见的8Pin+6Pin辅助供电接口，但其8Pin口与新款ATX电源上常见的8Pin电源接口的定义不同，接上后无法启动系统电源。向厂商咨询后我们得知可用双6Pin接头为其供电（将8Pin口中2pin闲置），此时无法打开驱动控制中心里的“ATI OverDrive”超频功能，但对正常性能测试没有影响。我们在测试中使用一台Thermaltake（Tt）的暗黑AH680电源（额定功率550W，最大680W），显卡完全能正常工作。推荐该显卡的用户至少使用额定功率500W以上的电源与其配合。


R600显示核心


拆下散热器后全貌


1ns的Hynix GDDR3显存


复杂的数字供电模块



Tt暗黑AH680电源

三、显卡测试平台与设置

测试平台采用Intel Core 2 Extreme X6800双核处理器（2.93GHz，4MB L2 Cache）、华硕Commando主板（Intel P965芯片组）、迈拓MaXLineⅢ硬盘、PQI DDR2 1066内存1GB×2（BIOS中设为DDR2 800，By SPD）；显卡为ATI RADEON HD 2900XT（实测核心/显存频率为757/1656MHz）和讯景GeForce 8800 GTS 320MB（核心/显存频率为580/1900MHz）。操作系统为英文Windows XP Professional SP1+DirectX 9.0c，安装ATI公版催化剂驱动8.37.4.3和NVIDIA公版Forceware显卡驱动160.03。

考虑到现在19英寸以上及宽屏液晶显示器已相当普及，许多新游戏也支持16：10的宽屏分辨率，所以我们大部分测试项目的分辨率都从1280×1024开始，并测试了1680×1050等宽屏分辨率下的成绩。

显卡测试成绩表

测试项目			ATI RADEON HD 2900XT		讯景GeForce 8800 GTS 320MB	
核心/显存频率			757/1656MHz		580/1900MHz	
抗锯齿（FSAA）和各向异性过滤（AF）设置			No FSAA No AF	4×FSAA+16×AF	No FSAA No AF	4×FSAA+16×AF
3DMark 03总分	1280×1024		28 598	11 863	27 430	16 044
	1600×1200		23 267	9369	22 293	12 703
	1680×1050		24 495	9580	23 670	13 696
3DMark 05总分	1280×1024		16 950	13 963	15 645	14 926
	1600×1200		16 250	11 888	14 458	13 307
	1680×1050		15 421	12 255	14 798	13 869
3DMark 06总分	1280×1024	总分	10 793	9084	10 197	9568
		SM 2.0	4645	3037	4620	4120
		HDR/SM 3.0	5159	4804	4445	4200
	1600×1200	总分	9511	7732	8939	8295
		SM 2.0	4122	2581	4000	3516
		HDR/SM 3.0	4182	3937	3651	3454
	1680×1050	总分	9201	7966	9273	8616
		SM 2.0	3721	2638	4180	3676
		HDR/SM 3.0	4237	4021	3837	3631
DOOM3 Ultra High Demo1 fps	1024×768		232.6	188.3	241.4	179.8
	1280×1024		211.1	145.9	155.6	127.1
	1600×1200		181.5	113.1	178.1	94.9
Half-Life2 运河场景 fps	1280×1024		269.1	110.9	236.6	182.8
	1600×1200		221.7	87.6	187.3	141.7
	1440×900		284.3	118.4	255.6	203.1
	1680×1050		233.7	90.9	200.1	151.8
	1920×1200		197.1	77	166.7	125.1

总的来看，作为新一代高端显卡，ATI RADEON HD 2900XT整体表现出了相当优秀的性能，3DMark 06默认测试（1280×1024）成绩已接近11 000分。在不开启全屏抗锯齿（FSAA）和各向异性过滤（AF）的情况下，它在绝大部分项目中均领先于GeForce 8800 GTS（讯景这款320MB版8800 GTS的频率大大高于其640MB版本的500/1600MHz，在中低分辨率下比后者性能更好，只是在很高的分辨率下会有一定显存弱势），甚至在ATI传统较弱的OpenGL游戏方面，DOOM3中成绩也超过了8800 GTS。

然而，在开启4×FSAA+16×AF之后，HD 2900XT在部分项目中性能下降很明显。在3DMark 03和Half-Life2中得分甚至跌了一半以上，3DMark 05/06中性能损失小一些，但成绩仍低于8800 GTS；奇怪的是HD 2900XT在DOOM3中开启FSAA+AF后性能下降幅度却很小，成绩领先于8800 GTS。考虑到HD 2900XT的显存带宽很高，不应当出现这样的瓶颈，我们认为这主要还是由于它刚刚发布，驱动还有待完善和优化（事实上得益于新版驱动，这次8800 GTS的得分已明显高于其去年底刚发布时的成绩）。因此希望ATI能尽快更新驱动，让新显卡的潜力得到更好的发挥。

尽管到截稿时为止，我们没有合适的用于DirectX 10测试的正式版游戏，但随着年内Crysis、虚幻3等一大批DirectX 10新游戏的推出，一场DX10显卡大战应该就在眼前。



ATI对RADEON HD 2900XT采取的策略让我们不禁想起了“田忌赛马”——尽管R600并不是我们期待中的旗舰产品，但ATI却用一款次顶级显卡插入对手高端产品间（8800 GTS 320MB和640MB）的空白，既避免了与对手的旗舰显卡直接交手，又在性能和性价比上压倒了对手的同价位高端产品，定位相当巧妙。然而，我们要看到真正的DX10巅峰对决，恐怕只能期待下半年R650的到来了。P

intel. 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

热情与活力——索尼MDR-EX85LP与MDR-KE30LW耳塞

Sony

MDR-EX85LP

■ 晶合实验室 壹分

MDR-EX85LP

厂商：索尼（Sony）	上市状态：已上市
售价：599元	咨询电话：800-820-9000
附件：说明书、便携布袋、固定器、硅胶耳塞（大、中、小各一副）	
推荐：追求音质的用户	

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

MDR-EX85LP是“EX monitor”系列的中档产品，采用与高端的EX90相同的入耳式设计。其入耳角度与常见的入耳式耳塞不同，入耳部分与发声单元之间具有一定倾角。据说索尼研究人员用了300个不同的耳道样本作为参考。这样的设计符合人体工程学原理，可以增强佩戴舒适度。该产品的外壳采用铝合金与塑料材质结合。黑色的塑料部分表面经过抛光处理，与银色的铝合金材质搭配相得益彰。附赠的固定器与布袋方便用户将EX85装入随身的背包或者口袋中。

送测产品为“LP”版（即长线版），提供约1.2m长的OFC导线，分线处采用与MDR-E888相同的折返式设计。尽管该产品的发声单元直径达13.5mm，但由于采用入耳式设计，发声单元位于用户耳道之外，因此并不影响佩戴舒适度。而且厂家还提供了3种不同尺寸的硅胶套用于入耳部分，以适应不同用户的需求。EX85LP的灵敏度为105dB/mW，频率响应达5Hz～24kHz，仅从理论而言这个两个指标都相当不错，堪与Hi-Fi级产品媲美。



入耳部分与发声单元之间的倾角



固定器与布袋

实际的听音测试中，EX85的音质表现不错，整体音色偏暖。由于采用开放式设计，声场较开阔，头中效应并不明显，且没有普通入耳式产品那种所有声音“闷”在胸口的感觉。得益于较高的灵敏度与宽泛的频率响应范围，该产品不仅很容易驱动，而且拥有较好的解析力，对测试曲目的细节还原较为到位。其高频表现明亮，具有良好的延伸能力，高频泛音较丰富；中频具有温润的特质，声底绵密，对人声的还原拥有良好的质感；低频一贯是入耳式产品的优势，EX85表现出较好的下潜深度与充足的量感，在《夜深沉》一曲中甚至能隐约感受到鼓面的振动与鼓的大小。不过相对而言，低频能量虽多但略显松散，算是一个小小的遗憾吧。

MDR-KE30

厂商：索尼（Sony）	上市状态：已上市
售价：299元	
咨询电话：800-820-9000	
附件：说明书、海绵套、挂绳、挂钩	推荐：追求时尚的运动型用户

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

MDR-KE30LW

KE30LW无论在什么场合，都是最抢眼的耳塞之一。独特的自动收线与挂钩设计，让用户轻松摆脱线材缠绕和随身携带的烦恼，曾经是多少耳塞用户梦寐以求的事情。仅从耳塞本身来说，无论是外观、体积，还是性能参数与音质表现方面，KE30LW基本可以看作是与较早推出的NE2完全相同的产品。



收线仓正面

这款产品独特的收线仓很像常见的钢卷尺，当然体积要小一些。收线推钮设置在收线仓的背面，内部转动机构的卷动力量均匀，只要轻轻推下按钮就可以快速将耳机线收起。在推钮的外围设计有凹槽，可以将连接3.5mm立体声插头的线材收纳其中，设计师的周详考虑可见一斑。推钮上方为类似钥匙扣塑料挂钩。挂钩的开口处可通过最大直径7.5mm的物体，用户可以轻松地将耳机挂在背包上，或者利用附赠的挂绳将耳机挂在随身听上，非常方便。从音质上来讲，KE30LW的表现并不突出，好在中规中矩，虽无出彩之处，也无太大问题。音色偏暖，人声不单薄，只是高频与低频均欠缺延伸。在使用海绵套后低频量感增多，但明显变得松散，速度减慢，而且解析力与高频均有一定下降。





凭借出色的音质表现和优良的做工，EX85LP有望成为更多耳塞发烧友的选择。如果价格能进一步降低，相信会有更多的用户选择它。KE30的设计充满人性化，对于喜爱外出运动的用户来说非常方便，适合那些对音质没有苛刻要求，同时追求轻松方便的用户。当然，我们最希望看到索尼单独推出KE30的收线仓，那对众多玩家而言实在是个不小的福音。



我该如何进入游戏行业

■ 本刊编辑部策划

不知为什么，或许是由于电子游戏是被主流社会所质疑和警惕的，所以热衷此道的年轻人，就或多或少有了那么点逆社会的感觉。投身这个行业，也成了特立独行之举。当一个高中生如果有一天突然对他的家人说“我以后要进游戏行业”时，听起来总是让家人替他捏把汗。

然而，怎么才能进入这一行呢？这其中又有无数的学问，空使劲是没有用的。6月了，学生们的毕业期又要到了。本期专题就让我们请来的诸位游戏业内的专家来教给大家入行的一些诀窍吧。

从我的游戏生涯看游戏开发业

>>>>>>>>>>>>>>>> 董锐

北京游戏学院公主坟校区校长，高级讲师。2000年进入游戏开发行业，曾担任《横行无忌》《剑侠情缘网络版》《乱世》《鞭炮堂》《英雄王座Ⅱ》等游戏的项目经理、主策划等职务。

中国网络游戏行业的发展，行业内一般是认为从2000年7月份，华彩运营的大陆首款图形化网游《万王之王》开始的，至今已有近8年的时间。在这期间，一批批新人进入到游戏行业。这些进入游戏行业的新人数量我没有做过详细的统计，但有一点可以肯定的就是，这些新人进入游戏行业的方式不尽相同，随着这个行业的发展，进入方式还会发生更多的变化。这里我想谈一下我是如何进入游戏行业的，以及我这8年来在游戏行业的一些经历，希望能对想进入这个行业的朋友们有一些帮助。

我进入游戏行业，完全可以说是“玩”出来的。在1996年上大学时开始接触电脑及电脑游戏，最初玩一些单机版的游戏，后来接触到现代网络游戏的雏形：文字MUD。97年毕业后和几个朋友自已尝试着写一些文字MUD的脚本，根据一个叫《风云》的文字MUD改编而成，取名《乱世风云》。通过朋友在国内找了6家免费的服务器，开了6个文字MUD的分站。


游戏开发者常常要面对这样杂乱无章的空间，一个脑力劳动者的疲劳空间

2000年的时候，在游戏中突然有人来找我，说是北京一家亚联旗下的子公司，想做网络游戏，思路是要将文字MUD改编成图形MUD，问我是否有兴趣。就这样，我糊里糊涂就进入了我游戏生涯中的第一家公司：北京市北极冰科技发展有限公司，我们工作室的名字叫“极致娱乐”，开发的游戏名称为《横行无忌》，我的职位是主策划。这家公司的名字很有个性，记得当时有个朋友问我说你们公司是做什么业务的，我告诉他是开发网络游戏的，他说：“哦，我还以为是卖冷饮的。”

我人生中的第一个游戏开发项目就这样开始了，有点突然，有点意想不到。然而，开发工作进展得并不顺利，主要原因有两个，一是当时的开发团队90%都是新人，都凭着一腔热情做工作，可以说没有任何经验。当然，这不是主要原因，虽然都没有什么经验，都是摸着石头过河，但只要肯付出，总会有回报的，这一点我在下面谈我在金山公司制做《剑侠情缘网络版》的经历时还会谈到。导致项目失败的最主要原因，是经过了半年多的开发之后，投资人不看好这个项目的前景，撤资了。

项目虽然失败了，但从这个失败的项目中得到的经验与教训对我来说受用无穷，使我在之后的游戏生涯中少走了不少弯路。通过这段失败的项目经历，我想和打算进入游戏行业的新人说：不要惧怕失败。经历过这个失败项目后，项目组中我的两个好哥们儿陈宏展和姚晓光分别成为天晴数码和盛


在电脑前一坐几个小时，是游戏开发者工作中的常事

大网络的副总。

还记得，当宣布“极致娱乐”项目组解散时，我们出去大吃大喝，之后唱歌，再之后，各奔东西。一晃8年过去了，姚晓光远在上海，一直没有再见过。陈宏展也只是在我2003年去福州出差的时候匆匆见过一面。虽然已经事隔8年，每每在QQ上与当年的兄弟们谈及此事时还是免不了感慨一番，假如再给我们半年，或者哪怕是3个月的时间，我们3个人，现在将是什么样呢？

呵呵，有点说远了，还是聊一下在我游戏生涯中的第二家公司：北京天下华彩网络有限公司。进入华彩也是玩出来的，正式进入中国大陆的第一款网络游戏《万王之王》就是华彩公司运营的。在《万王之王》内测期间，在线一般不超过20人，其中大约一半是华彩的工作人员，另一半就是我们“极致娱乐”工作室的开发成员。时间久了，经常会有一些聚会，曾经有一段时间频繁出入华彩公司，很多华彩员工都误以为我是他们的同事呢。这样，在“极致娱乐”项目组解散后，我就顺理成章进入了华彩。当时我的职位是华彩发行的一本杂志《网络游戏世界》的编缉。

这段时间，每天除了工作之外，所有的业余时间只做两件事：玩《万王之王》、与《万王之王》中的网友聚会、喝酒、聊天。在一次聚会中，一个网友递过了一张名片，当时随意扫了一眼：“金山股份有限公司董事长 求伯君”，真的是惊讶万分。那个年代求伯君可是我们崇拜的偶像，在DOS时代，文档编缉工具可不是Word，而是WPS，只要一启动WPS，就会看到求伯君的大名。没想到求总居然是《万王之王》的铁杆玩家，一个人就练了7个角色，角色的名字更有特色，分别是：双儿、阿珂、方怡……韦小宝的7个老婆。我就这样认识了求总，经常出来聚会聊天，而《万王之王》似乎是永恒不变的话题。直到有一天，求总突然问我是否玩过《剑侠情缘》这款游戏，我说当然玩过，而且不止一遍，于是求总让我为这款游戏作一个评价。我的评价就一句话：一款非常经典的单机游戏，只不过生不逢时，碰到了更经典的《仙剑奇侠传》。求总也很坦白地承认，《剑侠情缘》输给了《仙剑奇侠传》，西山居输给了大宇。但是，单机游戏输了，网络游戏不能输，当时不知求总从哪里得来的消息，说是大宇正在准备仙剑网络版的开发，西山居不能在网络游戏上再一次输给大宇，马上就要开始《剑侠情缘网络版》（以下简称剑网）的立项工作，问我是否有兴趣加入这个项目组并且出任主策划职务。我相信没有几个人能抵御得住这种诱惑，几乎是毫不犹豫的，在2001年6月，我离开北京飞往珠海，飞入了西山居的怀抱。

在西山居一呆就是两年多的时间，从“剑网”立项开始，一直到进入市场正式运营，用了两年多的时间。虽然西山居开发单机游戏的经验很丰富，但网络游戏还是第一款，当时大家都是“摸着石头过河”，走了很多弯路，最终还是坚持了下来，为金山公司之后的几款产品打下了坚实的基础。整个“剑网”的开发过程让我学到了太多的东西，也有颇多感触。为了使准备进入这个行业的新人少走一些弯路，笔者在这里结合“剑网”的整个开发过程给出几条忠告：

1.我们制作的游戏是商品，不是艺术品。

游戏公司，首先是公司。其次才是游戏公司。只要是公司，就要以利润为目标，不能赢利的企业就没有存在的必要。我们在制作游戏过程中始终要牢记，我们要制作的游戏产品是一款商品，必须有它的商业价值。没有商业价值的产品，对公司来说，等于零。

既然是商品，那么除了游戏本身之外，我们还要考虑很多看似和游戏不相关的问题，比如说：成本。在“剑网”制作的开始，我们设计了一套很庞大的方案，如果这些方案都能实现，那将是非常完美的一款网游。方案设计完成后，对工作量进行评估，结果是需要100人做5年，显然这个成本是公司所不能接受的，只能忍痛Cut掉。这里还要强调一下，不要拿暴雪说事，全世界像暴雪那样的公司有几家？

艺术品可以根据个人的喜好来决定怎么去做，商品不行。制作一款商品，必须放弃个人喜好，客观分析问题。做出任何决策的依据只能是市场，检验一款产品是否成功的标准也是市场。完全可以这样说：市场是检验一款游戏产品是否成功的唯一标准。按照这个标准，在中国大陆的市场上，《传奇》无疑要比EQ成功得多。

2.创意只是游戏策划人员的一小部分工作。

游戏设计需要创意，但不仅仅是创意，创意只是策划人员的一小部分工作。“剑网”的设计中，我们引入了中国传统的五行相生相克的理念，这个创意其实就是一句话，但实现这个创意的全部细节用了两年时间。从创意到真正的策划案，需要一个相当长的过程，而这个过程所依靠的是踏实的工作。

另外我还要说一点，不能被执行的创意，我们可以用另一个词来描述：“空想”。在进行开发的过程中，必须考虑创意是否能在技术上实现，目前的软硬件条件是否支持你的创意，既便这些都可以，实现你创意的成本能否被公司所接受，这些都是必须要考虑的问题。

3.做游戏不等于玩游戏。

我想这一点应该很容易理解，做游戏和玩游戏是两个完全不同的概念。这就好比说我吃过很多菜，我是个美食家，我一定能做好厨师吗？一个足够长的游戏龄只能使你在面试时获得非常有限的加分，但公司不会因此而录用你，公司还是需要考核你的专业能力和工作技能。游戏行业的公司，不管是开发、发行，还是运营和渠道，除了会玩游戏，了解游戏之外都需要更多针对性的技能，比如市场人员需要行销的技能，程序人员需要技术能力等。认为只要游戏玩得好，什么都不用学习就可以进游戏公司是非常幼稚的想法。而且，过度沉迷于游戏会缺乏自制力，很难在游戏开发工作中有突出的表现。

“剑网”制作过程中，关于这个话题曾经有过非常激烈的争论。当时西山居的居士们80%沉迷于《星际争霸》，稍有空闲就开始联机对战，一度失控。后来老大发话，不允许


很有可能是简单的宿舍以及与电脑为伴的生活，你准备好了么？

再玩游戏，引起了大家的不满，纷纷到西山居内部的新闻组上发帖以示抗议，当时比较统一的说辞就是："不玩游戏，怎么做游戏啊，哪来的灵感啊。"这个借口明显站不住脚，开发"剑网"的灵感不可能从几百局几千局的星际对战中产生，事件自然很快就平息了。

4.做好吃苦的准备，游戏开发工作需要的不仅是几天的激情。

游戏开发绝不是一件轻松的工作，通宵加班是不可避免的。"剑网"开发中期，办公室的墙上到处都贴着一条标语："激情一百天"，事实上，到"剑网"开发完成，又何止是一百天呢。当时西山居的成员所使用的劳动工具中，除了电脑还有一件标配，就是睡垫。困了，把睡垫往工位下一塞，睡一会儿，醒来继续工作。毫不夸张地说，买件衣服的时间都没有。珠海的冬天虽然不太冷，但单衣过冬还是需要一定的耐力。好在珠海的冬天不太长，坚持着，春天就来了。

有些年轻人是从玩家逐步演变为一个从业者的，玩游戏的乐趣使得他们对于游戏工作充满激情，他们能够忍受长时间的工作压力，并且把一切困难都视为对于自己的挑战。激情看上去是很好的兴奋剂，使得新手能大踏步进步，甚至有很多行业内的招聘者也喜欢招聘富于激情的新手。然而，激情的最大问题在于，它只是一种短期的精神状态，不代表任何竞争中的优势，更不能取代实力、经验的重要性，也不存在任何的门槛——很显然，任何一个应聘者都很容易将自己包装成一个"最富激情"的人。

即使是发自内心的激情，也不可能维持很长的时间，在激情的"3分钟热血"过后，失落感很有可能影响到新人的工作状态。另外，激情容易使人丧失判断力，做出激进和冒险的动作。在决定进入游戏行业之前，请先确定，你并非因为一时冲动或者创造"完美产品"的激情而选择这个行业。行业的选择应该由你的能力状况、理想目标和人生规划来判断。

5.薪水不是最重要的。

铁打的营盘流水的兵，游戏公司也不例外。笔者并不反对跳槽，但建议至少从头跟完整个项目，再考虑变动的事，切忌浮躁。"剑网"项目开发过程中，不断有成员离开，原因很简单，当时随着游戏产业的发展，游戏公司数量不断增加，游戏产业对有经验的开发人员需求增加，挖人则是招贤纳士的捷径，西山居自然成了各游戏公司挖人的目标。笔者认为，眼光还是要放长远一些，跳槽后的薪水肯定会比目前要高，但这是一种短期行为。一个完整的项目经验对今后职场发展的影响，远比增加的那点薪水重要得多。

6.学会沟通。

沟通是基本功之一，也是新人最缺乏的能力。无论对外与客户的沟通，还是对开发人员内部的沟通，都不能想当然地用自己的思维去代替别人的想法。务必把对方提出的每一个细节弄清楚，也务必让对方理解自己的每一句话。说得直白一些：听懂别人说什么并且让别人知道你在说什么。

7.学会放弃。

不要误解，笔者并不是说碰到困难就放弃。"剑网"最终在市场上运营的版本，比初期设计的内容少了很多，整个项目进行的过程中，总有一些不得不放弃的东西，如果一味坚持，最终结果可能就是项目无法完成。所以，记住一句话：放弃该放弃的。"剑网"项目结束后，因生活上的一些原因不得不离开了珠海，回到北京，到17game等几家游戏公司带了几个项目。当时是2004年，我的游戏生涯已经整整5年，打算把这几年的感触详细总结一下，静下心来写点什么。恰巧这时游戏圈的一位朋友告诉我游戏学院成立，正在找人编写教材，于是我就来到了游戏学院，负责编写《游戏架构设计与策划》和《游戏运营管理》这两本教材，之后一直留在游戏学院，从事教材与教案的编写、教师培训及管理等工作。

限于篇幅，我就不再罗嗦下去了。在本文的最后，笔者想说，不要被我的经历所误导。在游戏行业发展的初期，是有可能通过"玩"进入到游戏公司的，在2003年之前笔者就认识很多朋友通过这个途径进入了游戏行业，但随着一个行业的发展成熟，这种情况会越来越少，直至基本消失。任何一个行业，从刚诞生到发展成熟，必然要经历"实践→理论→实践"这样一个过程，和"从实践中来，到实践中去"是一个道理。2003年之前，游戏行业在中国属于刚刚起步，可以说从业者没有任何的理论基础，都是在实践中"摸着石头过河"。但这个行业不可能永远在摸索中进行下去，必然会过渡到像其它传统行业一样，先接受系统的理论教育，然后再从事实践的工作。现在我们就处在这个过渡期，相信印有"游戏开发专业"字样的学士学位、硕士学位证书不久就会出现。有志于从事游戏行业的年轻人，不妨寻找一家合适的游戏培训机构进行系统的学习，尽管国内的游戏培训机构也刚起步没有多久，还需要一个完善的过程，但毕竟可以使你们少走一些弯路，降低你们进入游戏公司面试时的门槛。


深夜是游戏人进行思考的好时段

制作企业的国内、国外与外包之分

>>>>>>>>>>>>>>>>>本刊编辑部

我们将总结出3条比较有代表意义的道路供读者选择，不妨看看我们为你做出的职业规划。

2005年前后，《大众软件》的两位编辑在浙江大学作了一次讲座，在那次讲座上，许多同学询问他们要如何进入游戏行业，而这两位编辑给出的答案却令这些满怀热情的大学生们有些失望。他们认为，目前的中国游戏行业还不算健全，大多数游戏制作公司缺乏正规的流程和足够的规模，技术积累也颇为可疑。在这个前提下，贸然凭借热情进入游戏行业，在某六七个人组成的小公司里燃烧自己的青春，最后因为这样那样的问题黯然退出游戏制作行业的行为，很可能并不像许多人想像的那样美好。

很显然，这番话给当时充满兴奋的大学生们浇下了一盆冷水，破坏满怀热情的青年人的理想是一件很让人惋惜的事情，但不管怎么说，这两位编辑仍然认为他们当时向大学生们做出了负责任的回答。游戏行业并不是一个只凭借热情驱动的行业，美好的画面和感人的剧情无一不需要丰富的相关技术积累支持。一位编辑当时向大学生们作了一个比喻：“如果你想要打乒乓球，那么在中国训练是毫无问题的，但如果你准备把成为一名世界级的足球运动员当成自己的奋斗目标，那么我们能给你的建议就是，尽量想办法去欧洲发展。”

5年过去了，中国的足球行业仍然是脏乱无比，但游戏行业却似乎迎来了一点曙光，随着政府部门对游戏行业的扶持和网络游戏市场进入良性循环，中国的游戏制作行业已经逐渐正规起来，在网络游戏制作方面隐隐有赶韩超美之势。现在看起来，投身游戏行业似乎已成为一个不错的选择。

在下面，我们将总结出3条比较有代表意义的道路供读者选择，如果你是一个想投身于游戏制作行业的有志青年，不妨看看我们为你做出的职业规划。

进入国内游戏制作公司

目前，国内的游戏制作公司以网络游戏制作为主，我不敢说国内的游戏制作行业现在已非常正规化，但比起前几年来说，也算是可用天差地别来形容。随着网络游戏市场的火爆，游戏制作行业的行情也水涨船高，成为一名游戏制作人员再也不需要顶风冒雪和三四十个同事在拥挤狭小的民居里冬战三九夏战三伏，也再不用顶着类似“不但不赚钱，还要把几年的积蓄贴进去”之类的指责。现在如果你是一个成绩不错的游戏制作人员，你甚至还可以拿到相当不错的收入，未来发展也颇为不错。

想要进入国内游戏制作公司并不是特别困难，只要你拥有对游戏的热情，再来一点相应的基础就足够了。如果你是一个刚入行的新手，你可能未必会很快找到一个愿意花时间和成本来把你培养成一个熟手的公司。你也许可以去寻找一些相关的职业培训学校，但请切记在缴纳学费前仔细想想你是否能从里面真正学到些什么，目前市场上游戏培训学校数量不少，但真正能让学员学到东西的校却绝不像看上去的那么多。

进入国外公司在国内开设的游戏制作分部

许多世界级的游戏制作公司都在我国开设了分公司，主要负责游戏制作、部分游戏的关卡设计、动画设计等相关的工作。上海育碧软件就是其中比较典型的一个例子，成立于1996年的育碧上海制作部现在已拥有超过240名员工。经过十几年的发展，我们现在经常能在育碧出品的一些顶级游戏的制作人员列表中看到中国人的名字。

很显然，能加入这些世界知名的游戏制作公司对一个游戏爱好者来说是相当幸运的事情，你可以在工作中感受世界一流的制作流程管理、制作理念，积累难以估价的业内经验，这是一条无比光明的道路，你的个人发展前景也会相当明确。

但是，想要踏入这些知名游戏公司的门槛也是非常困难的，你需要有相当深厚的英文功底，可以和国外制作团队或自己的外籍领导无障碍地交流；同时，你还要对游戏有足够多的认识，你需要深入了解许多游戏，了解这些游戏的制作思路和其他各种信息；最后，你需要有丰富的专业技巧，不管是美术工作还是关卡策划工作都是如此。

我曾经在前几年看过一篇上海育碧招聘人员的试卷，抛开语言障碍不提，试卷里提到的许多问题让我这个自认对游戏比较了解的人都感到难以招架。如果你自信自己能

应付这些，那么就去尝试一下吧，如果你能进入这些知名的游戏制作公司，你将会从中学到许多可以让你受益终身的知识。

进入游戏外包公司

游戏外包公司是最近几年浮现在我们面前的，理论上讲，游戏外包公司和上面讲述的国外公司在国内性质类似，区别在于游戏外包公司是以承包方式接纳游戏制作公司相关的制作工作，一家游戏外包公司可能在为某个即时战略作品设计场景的同时还在为另一个角色扮演游戏设计人物角色。

现在，上海地区已经有数十家游戏外包制作公司，这些公司大多数都是由游戏制作行业内的资深人士创建的，而这些外包公司所制作的游戏中也不乏我们熟悉的大作，很多销量超过百万份的优秀游戏中都有国内游戏外包公司的功劳。

林大为是上海VYK的资源总监，在进入VYK之前，他在上海创办了清华SGAD培训学校。这个学校主要面对具有一定美术基础的学生进行为期数个月的职业培训，然后将他们推荐给知名的游戏外包公司。

每位入学者都得到了100%保证分配的承诺，这个承诺看上去有些不切实际，但事实上他们的确做到了这一点。蓬勃发展的游戏外包行业目前极端需要具有专业知识和技巧的人才，林大为认为，在未来3到5年里，这种缺口仍可能进一步加大。

如果你的水平不足以加入知名的游戏大公司，又想参与制作一些世界水平的游戏，那么加入游戏外包公司也是一个不错的选择。

专访清华SGAD创始人、VYK资源总监林大为先生



大众软件：您一开始是怎么想到要创办SGAD的？

林大为：因为几点，人才的缺乏和相关正规教育的缺乏，我们希望能为游戏公司服务，量身定做他们需要的人才，同时也可以降低游戏公司对人才培养的风险。

大众软件：那您现在觉得创办SGDA的目的达到了吗？

林大为：达到了，我们现在拥有经验和渠道，从SGDA开创以来，我们已经培养了超过70名学生，现在这些学生都分布在维塔士、预言、VYK等公司，就业率达到了100%。

大众软件：想要在SGDA进行培训需要什么条件吗？

林大为：主要是美术功底和对游戏工作的兴趣。

大众软件：能不能简单介绍一下这个行业发展的历史？

林大为：其实游戏美术外包业务在国内早就有了，早在1995年、1996年2D动画业务巅峰的时代，游戏美术外包就在悄悄地开展。以东星为代表的日资或合资外包企业在中国开始萌芽。1997年，3D游戏快速崛起，欧洲游戏公司开始和国内的日资游戏企业分享中国游戏美术的人才支配，同时也培养了一批又一批游戏制作的精英。

随着这些精英的成长，越来越多的制作小团队开始尝试这项业务。2000年网游的风靡给很多有经验的制作团队提供了一显身手的机会。各类不同技术程度的制作开始分包出来，游戏硬件本身的发展也导致游戏团队的惊人膨胀。外包已成为一个成熟的行业，2003年欧美开始逐渐解除对中国市场的制作禁令，大量海外业务公开化进行，人才复制有了良性的循环。游戏美术外包的春秋时期在以上海为中心的市场中快速发展起来。

大众软件：很多人认为进入游戏外包制作公司需要一定的条件，从您的角度出发，什么样的人才是您可以吸纳的，又是什么样的人才是您认为最需要的？

林大为：VYK的组成是国内外游戏精英的经典合作，我们对人才的需求评估十分精确。扎实的美术功底和超前的艺术眼光是次时代游戏美术制作的灵魂。制作软件的选择多元化、工作中的和谐度和效率化成为公司投入的主要精力，同时，我们还相当重视商业艺术的概念培养。

大众软件：目前游戏外包公司主要需求人才是美术方面的，在未来一段时间内，是否需要其他方面的人才？比如程序或策划？

林大为：随着游戏美术外包团队的成熟，整包游戏的项目将会逐渐成为公司的重要发展目标，在未来，程序、策划、音效等人才会逐渐到位。

大众软件：一个具有一定美术基础的大学生如果想要进入这个行业，您认为他应该如何提高自己的相关水平？如果并非科班出身，是否就无法从事相关的工作呢？

林大为：首先要了解这份工作，正确的学习方法和相关技术的掌握。这个行业不需要学历的证明，只在乎能力和耐力的发挥。

大众软件：通常来说，进入该行业之后的薪资水平是什么样的？在一段时间之后，成为熟练人才的薪资水平又会如何？

林大为：这个行业很难有一个固定的薪资标准，从2000到25 000的月薪都有可能，而且不同地区的薪资差异也很大。人才的竞争是薪资增长的催化剂，预算的偏差是游戏公司的运营烦恼。

大众软件：您认为类似的外包公司相对于国内的游戏制作公司是否有优势？如果有，主要体现在哪些方面？

林大为：有很大的贡献，我相信中国的外包公司会成为未来国产原创游戏国际化的种子，我们不会等得太久。中国的人才一直是让先进国家惊奇和值得信赖的形象。

你们真的已经准备好了吗

>>>>>>>>>>>>>> 祁进

2002年读大学期间写了《传奇官方攻略本》
2004~2006年就职于金山公司
2006年担任搜狐游戏市场部负责人
2007年5月至今，担任“任务中国”市场总监



说个真实的故事，读到这篇文章的毕业生们可以想象自己就是文中的主人公，想想自己在这种情况下会如何。

2006年初的时候，我在SOHU游戏事业部做市场部的负责人，当时正是游戏部门改组，对各方面人才的需求都比较大。于是公司也给我这边安排了几位大学生，其中有一位名牌大学本科新闻系毕业，会两门外语的女大学生。在跟她本人聊过后，我得知她非常喜欢玩网络游戏，所以特意要求进游戏部。于是根据她的专业，安排她先负责撰写新闻这块。为了了解她的水平，我随意指定了一个方向，让她写一篇新闻，这个过程中我没有给她太多的提示。

不过很遗憾，她交给我的新闻花了一下午的时间却只有不到200字，并且客观得近乎于负面消息。于是我不得不又花了3天时间来教她怎么写新闻，在这个过程中，我先得让她树立起正确的观点，我很直接地告诉她，我们是商人，我们对外宣传的稿件中一定要时刻维护我们公司自身的利益，这是你来公司工作的前提。对于一个刚毕业生的学生来说，从你毕业的那天起，身份就不再是学生了，周围的人也不会再把你当小孩。这时候最需要的是转变自己的思维模式，不要再把自己当作一个孩子，要始终记得你从这刻起就已经是大人了。

记得我刚参加工作不久后，有幸跟一位白手起家身家过亿的老板吃饭，当时他正好收购了我负责联系的一家媒体，席间他跟我说了很多话，有句话直到现在我还记忆犹新——“在我的眼里，所有刚毕业的大学生都是一样的”。随着自己的职位越来越高，面试过无数的大学生后，逐渐理解了这句话。现在，所有刚毕业的大学生对我来说，都是一张白纸。

不过反向思考，对于所有刚毕业的大学生来说，机会都是平等的，大家都在同一起跑线上。如果你想在起跑中就占有一定的优势，那么各位在读大学时可以多去接触一下社会，用游戏术语来说，就去增加经验值。虽然这些经验值在你工作后其实微不足道，但这已经可以为你带来一些微弱的优势，很多时候，恰恰是这微弱的优势帮你赢得胜利。

但是她的勤奋让我很有好感。而且经过几次下来，写出的东西虽然还不能让我满意，但已有了应该怎么写的意识。在往后的几个星期里，我发现她就是一个人坐在角落里默默地做事情，不和同事沟通，同事和她说话也很害羞，遇到问题也不敢说出来，只想靠自己的力量去解决。结果工作效率极其低下，自己也很苦闷，于是我再次找她谈话。

对于每个刚进入公司的学生来说，由于环境和身份的突然转变，从熟悉的校园来到了陌生的写字楼中，开放式的教室和课桌变成了封闭的小单间，周围的同龄人变成了年纪可能都可以做你父亲的同事时，这种巨大的落差和陌生的环境常常会让人不知道该怎么办，以往的经验几乎都帮不上忙。这时，作为刚毕业的学生，最应该做的事情是多看、多听、多问。多看你周围的同事是在如何工作的，多听你周围的同事都在聊什么。遇到问题不要害怕，多问问周围的同事，尤其是多跟你的上级主管或者部门领导沟通。很多新人很害怕跟他的上级沟通，有的甚至觉得领导太忙，我去找他，他会不会生气？这种担心是完全没必要的。以我来说，我很欢迎我的下属来和我沟通。我当时告诉她，你遇到了问题完全可以来找我沟通，即使我再忙也没关系，可以跟我提前约时间，这样我就可以安排时间来跟你交流，而且我也不可能一天24小时都在忙，抽出15～30分钟来帮助你解决问题的时间还是有的。对你来说可能很复杂的问题，对我来说也许是很简单的事。

这样的谈话经过三四次后，她逐渐变得开朗起来，小女孩本来就很活泼，而且做事情也很认真。再过了几天，她和其他的同事也融洽起来了，工作也开始上手了，我也就慢慢开始把一些更重要的工作交给她。事情多了后，她就开始出错，出错后就会哭鼻子，会觉得自己很笨，不过这次她已经学会了来找我沟通。

对此，我并没有直接批评她工作中的错误。我告诉她，站在一个部门领导者的角度，我不怕你犯错，在你经验尚浅、职位也不高的情况下，你犯的错误其实都是在我可以接受的范围内的。

她的悟性很高，虽然以后的工作中还在犯错误，但是已经很少再犯同样的错误了。但是问题又来了，某天下班后，她说想找我谈谈，并提出了辞职的想法。我很奇怪，做得好好的，为什么突然想辞职，她直言，觉得自己好几个月来，做的都是些琐碎的事情。觉得自己的进步不大，没有成就感，也很迷惘，看不到未来的方向。这是非常普遍的情况，任何人做一件事情久了都会觉得厌烦。尤其是对刚参加工作的新人来说，可能曾经雄心万丈，可是来公司后却在做着枯燥、繁琐且没有太多技术含量的工作。我面试过的大部分人在他们工作的第一年换过好几份工作。

我的观点是，大学毕业后参加工作的第一年是相当关键的一年。前面说了，刚参加工作的新人是一张白纸，第一年学到的经验将直接关系到个人未来的发展。因此就算这份工作再繁琐、再累、工资再少，也应该坚持下去。工作的第一年其实就是大五，在这一年里，不要想着赚钱，赚的工资只要能收支持平就是最大的胜利。这一年里，一定要耐得住寂寞，对于自己未来几十年的职业生涯来说，这将是自己成长速度最快的一年，也是直接关系到自己未来发展的一年。

同时我还告诉她，不管你做什么事情，只要你做到日有寸进就可以，等到半年、一年后，你再回过头来看看，你会发现自己已经进步了很多。迷惘谁都会遇到，但千万不要因为迷惘而留在原地停滞不前，那怕随便选择一个方向坚持走下去，都比什么都不做要强。

用游戏来类比，参加工作就是你先在无数款游戏（即行业）中选择了一款，然后出生在新手村，穷困潦倒，前途一片茫然。前10级里，只能打些低级的怪物来积累经验升级，而且入不敷出。等过了10级后，你的面前将会有好几种职业供你选择。选择职业后，你初期升级一般会比较快，但是到达一定的等级后，你的速度慢下来了，升一级需要的经验越来越多，打一只怪获得的经验也越来越少。这时练级将是件很枯燥的事情，但只要你坚持下去了，你就可以获得高等级，赚钱也会更容易，这时成就感自然也就有了。

聊完后，效果非常明显，她的工作劲头越来越足，接手的事情也越来越多。但是又过了一段时间后，我发现她连续好几天迟到，而且白天上班精神很差。一了解，原来是每天的工作太多，需要加班熬夜完成。

这一次我严厉批评了她，她这样属于恶性循环，第一天工作没做完，下班后熬夜工作，第二天起来精神当然就差，这样工作效率就差，事情就又只能晚上熬夜做。为了能让她明白合理规划时间的重要性，于是我把我当年还在做媒介时写的一段经验心得传授给她。事实上，在我刚开始做媒介的那段日子，我几乎每天上午都要花一些时间来规划一天的工作内容，每周做工作总结，每天晚上睡觉前会反思自己今天的工作。但在实际中，计划常赶不上变化，事情常不按计划接踵而来，这时要记住：事情要一件件地做！做计划的好处是可以知道事情的轻重急缓，在忙得焦头烂额时才不会手忙脚乱。一旦某事开始做了，就将其他事情丢在一边，全部精力都放在当前事上。千万不要有工作太多，明天再接着做的想法。

当她明白这些以后，半年的时间就已经这么过去了。在这个过程中，她已经顺利成长为部门不可缺少的一员。在度过了新手期后，随着经验的增长，她也开始逐渐有了自己的观点和思考方式。于是有几次，我布置她去完成某项工作，明显发现她虽然能够很好地去执行，但对于她这种喜怒哀乐都挂在脸上的小女孩，我明显感觉到她对布置给她的工作有抵触情绪。经过了解，原来她觉得我交代的工作没有必要去做，或者觉得方法方式有问题。

刚毕业的大学生在进入公司后，阻碍他们发展最大的问题不是什么别的原因，而是他们常常太自以为是。“恰同学少年，风华正茂；书生意气，挥斥方遒。”这是何等的风范。但是很不好意思，我们这是公司，也许你在未来的10年后确实是个人物，但现在，你就是菜鸟。

对于一个刚毕业的大学生来说，当你没有达到一定的高度，不在这个位置的时候，你思考的问题必然带有一定的局限性。我也年轻过，也曾经觉得上面的老大们怎么对一些问题就是看不到，甚至给他提出了意见也没改进，进而大叹自己怀才不遇……

但等到我自己现在做老大了，手下也管着十几号人的时候，等到我下面的人拿着似曾相识的问题来我这慷慨激昂却被我驳回的时候，我才突然发现，原来当初我的那些想法是那么幼稚。不站在这个位置，不去考虑全局，你就不会明白其实当年你老大的做法是在当时的环境和条件下解决问题的最佳做法。写到这里，故事基本上已经讲完了。对于那些热爱游戏，也渴望加入游戏圈的毕业生，我想反问一句，你们真的准备好了吗？

无论是中国还是外国，游戏开发都是一种强调伙伴式协同合作的工作

对工作有兴趣绝对是好事情，但当兴趣变成工作的时候，往往就只有痛苦。我当年玩游戏也非常疯狂，但是等到我做游戏后，我现在已经很少有时间去玩一款游戏，就算玩，我也是抱着研究和学习的态度去分析这款游戏。开个玩笑，我在前几天听到暴雪宣布将发布《星际争霸2》时，我的第一反应是，这是单机还是网游？国内可能是谁代理，到时候会对整个市场会造成什么样的影响？万一进入中国了，我应该怎么去狙击或者应对？虽然《星际争霸》是我最喜欢的单机游戏。至于游戏曾经带过我的乐趣，我已经很久都没体会过了。

如果各位还是有志加入游戏圈，那么只要你心智健全，又有着一颗上进而好学的心，足矣，其他的都可以学。不过有句话是怎么说的？不要看广告，要看疗效。当然，游戏行业的前景确实是美好的，但是你能拿到的工资却不一定是你想象中的那么美好。所以，我再问大家一次：你们真的已经准备好了吗？

如何进入游戏媒体？

>>>>>>>>>>>>>>> King

加入游戏媒体的同志一定要记住1页纸的简历配上5页纸的好文章，远远要胜过10页纸的简历。忠告同志们，任何行业看起来都很美，干起来都很烦，绝大多数岗位都是熟练工种，重复劳动。游戏易沉迷，媒体有风险，写废好身板，入行需谨慎。

其实要说把游戏媒体也归入游戏行业的话，是很有些牵强的。就像不会有人把财经杂志划入财经行业一样，行业媒体并不是这个行业的组成部分，它更多的是在第三者的角度，对于这个行业的发展给与观察和思考。所以许多有志同仁想要进入到游戏媒体的行业中来，就不能不搞清下面这样几个问题：

游戏？媒体？谁是第一属性。

对于游戏媒体来说，“游戏”还是“媒体”，谁是最为核心的第一属性是个非常关键的问题，因为它决定了游戏媒体的选材模式和有意加入者的奋斗方向。所以在这里，必须要说清楚的是，游戏媒体和其他媒体一样，无论是它的工作方式还是它的组织架构，都没有任何区别。就像西餐厨师和中餐厨师一样，虽然他们的成品看起来差异很大，但他们的根本属性都是完全一样的。经常能收到很多热情读者的来信，都有过这样相同的话语，“我真羡慕你们的工作，上班就是玩游戏，每天还能玩到那么多的最新游戏，我毕业了也要去你们那里，可以么”。我必须给这样的朋友泼些冷水了，这样的要求是不可以的。因为我们和普通媒体一样，第一位的工作是策划栏目，第二位的工作写字和看字，第三位的工作是排版……必须指出的是，即便是在这些省略号中，也不包含玩游戏这个选项。就像厨师不可能品尝每一道菜肴（通常没有特殊情况，他们也不会去品尝），我们也就不可能玩遍每一个游戏，在一般情况下，游戏媒体编辑的游戏水平，很可能比不过一个从网吧中随意拉出来的小孩。基于这样的原因，也就决定了游戏媒体选材上的基本方向，这就是：

能玩？能写？哪个更合适。

在我看到过的简历中，至少有一多半都是自称骨灰级的玩家，很可惜这些骨灰级玩家最终真正成为这个行业中一员的几乎没有，综合而言关键的问题就是不能写。什么叫能写呢？作为一个一般的人，可能在高中时代是个写作的高峰期，因为大家要写作文，这是不能逃避的功课。依笔者的印象，400字一页的稿纸，一般是加上标点、空格，用尽了“的、地、得”“了、啊、呀”凑齐2页交差大吉。能写个上千字的作文，那是非要拿出来给同学们一观的大作了。可是如果你有心看看杂志上的文章你会发现什么？一般杂志一页的文字量都在1500字以上，1页的文章几乎寥寥无几吧。我们的编辑在进入杂志社的时候，基本上都是实习3000字起，10 000字专题转正。当然这些堆积起来的文字必须是生动、幽默，富有可看性，如厕文字是断然不能接受的。所以想从事游戏媒体这个行业，写作能力、文字功底是比游戏上的才能重要1万倍的。能玩游戏的人毕竟很多，而能码上万字的人就不多了，而能码上万字又能为大众喜闻乐见的人就少之又少了，所以想进入这个行业的同志，就需要有这样的准备：

简历？作品？哪个更重要。

古时候落草为寇，投奔绿林，都需要提着一颗血淋淋的人头作为“投名状”。我经常在看有心入行的同志们简历时，都产生这样的想法，为什么很多人交上来的“投名状”并不是血淋淋的人头，而是一枚军功章。林冲上梁山时，论武艺、论案底，没有一条不合格，一样需要一颗血淋淋的人头来证明诚心与能力。所以希望加入游戏媒体的同志一定要记住1页纸的简历配上5页纸的好文章，远远要胜过10页纸的简历。这里面还有一个更重要的技巧，现在的游戏媒体其实在选择人员时更多是从和自己有长期合作的作者中选择的，所以假如你心向此方，不如在大学期间就开始和游戏媒体建立起联系，成为他们的作者，这样既锻炼了能力，又补充了钱包，最后很可能在毕业前又找到了工作。当然在最初阶段是比较痛苦的，因为在你痛苦地写出文字的时候，还要接受痛苦的退稿。

以上算是我对于如何加入游戏媒体这个行业的一些金玉良言吧，虽不中听，字字中肯。同时忠告同志们，任何行业看起来都很美，干起来都很烦，绝大多数岗位都是熟练工种，重复劳动。游戏易沉迷，媒体有风险，写废好身板，入行需谨慎。P

如何成为一个游戏撰稿人

>>>>> cOMMANDO

实际上，如果你足够强，这个职业的确充满挑战，而且比起在办公室里苦恼地对着显示器写报表来说确实更有乐趣。不过我要说的是，如果你把游戏撰稿人当成一个业余爱好，你应该可以从中得到许多乐趣，而一旦你准备以此谋生，你就得面临一系列的问题。

游戏撰稿人是一个看上去很酷的职业，从名字来讲，这个职业简直就好像那些童话中的玩意。我见过许多人，如果他们有机会在王子和游戏撰稿人这两种职业之间选择，他们会毫不犹豫地踢碎宝剑、烤死骏马，把公主的脖子扭断然后埋首在电脑前开始耍弄鼠标。在很多人的印象中，游戏撰稿人代表着“玩也能赚钱”“大把的名气”或“通往游戏行业的康庄大道”，对于那些把中学和大学时间都消耗在网吧里的人来说，能够进入这个职业简直就好像是天使在云端向你吹响号角。

好吧，我不会像许多文章那样用“但是”来作为这一段的开头，我知道你们许多人会想到我接下来就会说这个职业实际上不是你们想象的那样轻松容易，也要有足够多的知识和相关技巧之类的场面话。不过我不会给你们这种证实自己猜想的机会——实际上，如果你足够强，这个职业的确充满挑战，而且比起在办公室里苦恼地对着显示器写报表来说确实更有乐趣。不过我要说的是，如果你把游戏撰稿人当成一个业余爱好，你应该可以从中得到许多乐趣，而一旦你准备以此谋生，你就得面临一系列的问题。

我们可以随便想一个例子，王奎刚是个角色扮演游戏的狂热爱好者，他英语不错，又精通“龙与地下城”系列，周末偶尔和别人去跑个团什么的。当《上古卷轴Ⅴ》出现的时候，他用最快速度把这游戏打通了，他觉得这游戏不错，而且他认为有必要和别人分享一下他在这游戏中

的感受，而且他还想夸耀一下自己对这个游戏的深入理解，所以他写下了一篇文章，并通过E-Mail发给了《大众软件》的编辑。

到目前为止，一切都相当正常，王奎刚的速度最好足够快，文笔也要足够好，还要在E-Mail里留下他的QQ或MSN号，而且最好用TXT文档发来他的文章而不是用Word（如果你真的想给我们投稿，请记住这一点）。如果一切都顺利，大众软件杂志社里就会有一个编辑在座位上喃喃自语：“这家伙写的东西很有趣，文笔也不错。”接下来他可能会看一看最近他是不是约了作者写相似的游戏或相似题材的文章，如果没有，王奎刚的文章就很有可能出现在一个月后的《大众软件》杂志上。可能有很多人会认为王奎刚是个幸运的家伙，从某种意义上来说，的确是这样的，王奎刚通过文章展示了自己想要向其他人表达的东西，而且还得到了一笔不菲的稿费，真可谓名利双收。

但只用“幸运”来解释这一切又未必有些片面，如果王奎刚所选择的题材已经在各种媒体上重复出现了几十次，或编辑认为对于读者根本没有什么意义（我们经常收到大量文章讲述作者和他的朋友在公会里是如何并肩战斗的，整篇文章看上去除了这个作者和他所在公会里的朋友们之外没人会感兴趣）；又或者王奎刚的文笔不怎么样，通篇都是3个惊叹号连用或干脆就是语无伦次，以至于编辑根本无法阅读完整篇文章；再或者编辑在看到王奎刚的稿子之前刚刚把一篇叙述同一个游戏的同类稿件扔到美编那里，那么王奎刚的稿件就未必会出现在杂志上。

或许你从我的叙述中能够发现，王奎刚的幸运是建立在一个基础上的，有相关基础的人可能会因为不幸运而没有能让自己的文章变成铅字，但一个没有相关基础的家伙就算是有500个幸运女神站在他身后呐喊助威也未必会让他的文章出现在杂志上。当然，这话有点绝对，或许某个编辑在截稿前一个月里都在饮酒作乐，当他最后一次从宿醉中苏醒的时候发现明天就是该死的出片日了，而他甚至还什么都没准备，于是他开始疯狂点击自己的信箱，恰好此时你的稿子出现在他的信箱里，那你就赚了——但我可以很负责任地说，在你阅读的这本杂志的编辑部里，这种情况不可能发生。

看，成为一个业余的撰稿人的门槛并不是太高，直到这个时候，一切看上去还都不错，当你老了的时候，你也许可以坐在摇椅上拿着一本杂志对你的孙子说：“看，这篇《星际争霸4》前瞻就是我写的，那个时候我们还都用这种可笑的物质载体刊登信息。”然后享受他崇敬的目光。但接下来，如果你认为发表了一篇文章就等于杂志的大门向你敞开，那你就是犯下了一个相当大的错误。我无意过分渲染平面媒体对文章的要求，但实际上，平面媒体对稿件质量的要求的确比网络媒体要高上许多。许多平面媒体的编辑部里都经常弥漫着一种相当自豪的情绪，而他们会通过严格要求稿件质量来把这种自豪的情绪表达出来。我从来没有对一个作者说过：“嘿，你这东西到网站上或许还凑合，但登在杂志上——就有那么一点不够水平。”但我在看一些稿子的时候经常会出现这种想法。


读到这里，学子们，你们对自己的未来作出了什么样的选择？

我想说的是，如果你想让编辑主动找到你，对你说出：“我需要一篇《命令与征服3》的评论，能不能在下周三前给我？”之类的话，你还得有许多功夫要下。当然，到了这个时候，你的文字组织能力和对游戏的见识应该已经让这位编辑相当满意了，没有多少人会愿意让一个需要进行大量二次加工的家伙给自己忙碌的出片工作中添上浓墨重彩的一大堆麻烦。更多的情况下，这篇东西甚至可能是他栏目中的一出重头戏（顺便说一下，如果你想投稿，最好错开那种看上去会有100万人选择的热门题材，因为杂志的编辑通常在某些肯定会受到关注的游戏推出前一个月就已经做好了准备，并找到了他最信任的作者来写这篇文章。和他们相比，你的机会非常小）。在这个时候，你所要做的就是确信自己可以写好这篇东西，并能够完全实现编辑在题材和时间上的要求。

请珍惜自己在编辑中的名声吧，你可以用太多的行为轻松毁掉自己刚刚在编辑那里建立起来的信任度，比如说你根本不熟悉体育游戏却接下了一篇《实况足球9》的评论；又比如说编辑要一篇《古墓丽影》系列的回顾而你却给了他一篇充满个人色彩的感悟；再比如说编辑要用3000字而你却给了他1000字或8000字……而最致命的问题莫过于你在约定交稿前20个小时之内消失了。我向你保证，大部分编辑都会毫不犹豫地把做出这种行为的作者拖出自己的“作者联系列表”，你将很难得到在这个编辑部里翻身的机会。而当你写出了四五篇有趣的文章，并足以让编辑和读者认为“这是一个值得信任的家伙，我们都喜欢他的文章，他很少让我们失望”的时候，你就算是一个不错的游戏撰稿人了。接下来我开始说到最困难的地方了，假如你已经可以和编辑在QQ上谈笑风生，或者有把握让一个编辑把目前最热门、最有趣的话题交给你写的话，你就要学会拒绝一些东西。

不，不止是金钱，我见过一些被金钱攻陷的作者，但与这些作者相比，更多的作者则是在长期的不拒绝任何题材、任何文章的行为下逐渐丧失自己的个性。如果你只是想成为一个为厂商摇旗呐喊的撰稿人，那么很简单，你可以去找到一些厂商的市场人员，只要你的文笔够好，想必他们不太会让你失望。但我这篇文章谈到的是一些真正喜欢游戏喜欢写东西的家伙，他们依靠自己的见解来发表言论并始终为自己的言论负责，他们从来都把文章署名看成是一种荣耀的事情。

我并不认为后一种撰稿人就强于前一种撰稿人——世间百态，人人都有选择自己道路的权利，我想说的是，如果你决定从现在开始可以通过为厂商写稿而获得稳定的收入，那么你已经算是成功了。但如果你想对自己有点更高的要求，你就要懂得节制，不要在一段时间内拼命挥霍自己了解的所有东西，也不要把每天的时间都放在写稿子上。通常来说，撰稿是一个不停吐出知识的行为，你需要摄入足够多的知识才能维持一种平衡。要记得细水长流的道理，否则你很容易就会变成我认识的许多撰稿人那样，他们会痛苦地在电脑前用手撑住自己的头，喃喃自语着：“我写废了，我写废了。”

好吧，我最后想要告诉你们的是，游戏撰稿人不是一个可以做一辈子的职业，而且，似乎也不算是一个可以作为主要工作的职业。如果把它看成是一种消遣，一种可以在满足自己小小虚荣心的同时又得到一点补偿的业余爱好，那么你会觉得非常快乐。如果你准备把它作为一种职业，那你就应当仔细思考一下自己是否做好了一切准备。P

风波骤起：杀毒软件的中外纷争

■ 本刊记者 冰河

2007年5月18日，诸多互联网用户在打开电脑之后，忽然发现电脑操作系统无法正常运行，具体症状是启动后出现蓝屏，并报告“Unknown hard error（未知硬件错误）”，随即电脑自动重新启动，再次出现蓝屏和故障报告。顿时很多人慌了手脚，莫非是中了什么厉害的新病毒？电脑里安装的可是世界著名安全软件厂商赛门铁克的正版诺顿安全软件系统，会在第一时间自动升级，这么严密的防护怎么还会中招呢？很多遇到问题的用户第一时间的反应是向安全厂商求助。一时间赛门铁克公司的求助热线长时间占线不说，慌不择路的用户还将电话打到了江民、瑞星、金山等国内安全软件厂商处。令人意外的是，除了赛门铁克公司没有迅速给用户提供解释和应对方案之外，其余安全软件厂商都给出了明确的回答：是赛门铁克公司的诺顿安全软件误删文件导致系统瘫痪。

瑞星科技是最早告知用户系统故障真正原因的企业之一。他们公开了事故的根本原因：安装了MS06-070补丁的WinXP系统，如果将诺顿升级最新病毒库，则诺顿杀毒软件会把系统文件Netapi32.dll、Lsasrv.dll隔离清除，从而造成系统崩溃。该次误杀只发生在简体中文版的XP系统上，对国外用户几乎没有影响。随后江民、金山的说明也大同小异。由于赛门铁克在企业级市场上占有相当大的份额，特别在金融、电信等行业拥有一定优势，因此此次误杀会导致许多企业网络完全瘫痪。据业内人士初步预测，此次诺顿误杀将是近年来最严重的一次安全事故，给国内用户造成的整体经济损失甚至可能超过“熊猫烧香”病毒。已经有企业因为系统崩溃造成损失而扬言要针对赛门铁克公司提出诉讼。而诸多预装了诺顿安全软件的台式机和笔记本电脑厂商也深受此事故的困扰，声称有用户将怨气发到了他们的头上，要求PC厂商协助解决问题。

对于同业厂商的公开说明和暗自冷笑，赛门铁克公司的反应有些慢，尽管用户的投诉接踵而至，但赛门铁克公司仍然直到5月19日，才发出了官方的事故确认和致歉声明。声明确认了此次事故的原因的确是由于诺顿安全软件的错误引起，并提供了与国内厂商一致的解决方案。但就事故仅仅是“表示歉意”，并没有谈及任何对相关可能损失的赔偿。

瑞星关于此次误杀的新闻页面

令人意外的是，在事件发生之初，众多用户上网求助的时候，部分反病毒和技术论坛中竟然出现了如下论调：这些诺顿的用户为什么不向赛门铁克求助，而要求助江民、瑞星、金山等企业？这其中会不会有鬼？好在这种试图混淆视线、把祸水往外引的做法很快被国家网络安全中心和赛门铁克的官方声明给遏止住了，不然又要上演一出闹剧。

对于网民来说，杀毒软件误报文件或网页带毒的错误并不算新鲜事，但像诺顿这样误报中文WinXP系统文件并导致国内大量电脑用户系统瘫痪的事情还是很少见。对于此事，一位业内资深人士如此评价：“这的确是一个十分低级的错误，在一定程度上说明国外杀毒软件厂商对国内市场的不重视，同时内部工作审核流程也存在着严重的问题和漏洞。删除系统文件这样严重的错误在病毒库升级之前竟然没有检测出来，这不亚于一辆汽车出厂之前没有检测出汽车没装刹车。”而另外一位业内人士认为，“诺顿这次犯了一个很严重的错误。他的用户多是企业级客户，包括政府机关等。这样导致系统崩溃造成的影响和损失可想而知。”的确，政府采购和企业级大客户向来是安全软件厂商争夺的重点市场，其激烈程度丝毫不亚于看上去刺刀见红的个人用户市场。对于在个人用户市场上原本就不占据优势的赛门铁克来说，此次事件不亚于又在伤口上撒了一把盐。“网络安全特警误伤了正常百姓”，这样的事故放到哪里都对企业的实际利润和品牌形象有巨大的负面影响。若是在美国，随之而来的索赔诉讼有可能让赛门铁克公司就此一蹶不振。尽管事故影响的电脑可能不如预测中达到上百万台那样的规模，而且因为国内相关的法律法规对此方面的规定比较模糊，赛门铁克面对潜在的索赔诉讼也有一些可利用的优势，但无论如何，品牌形象受损带来的深远影响，将是赛门铁克公司在未来很长时间内需要面对的问题。

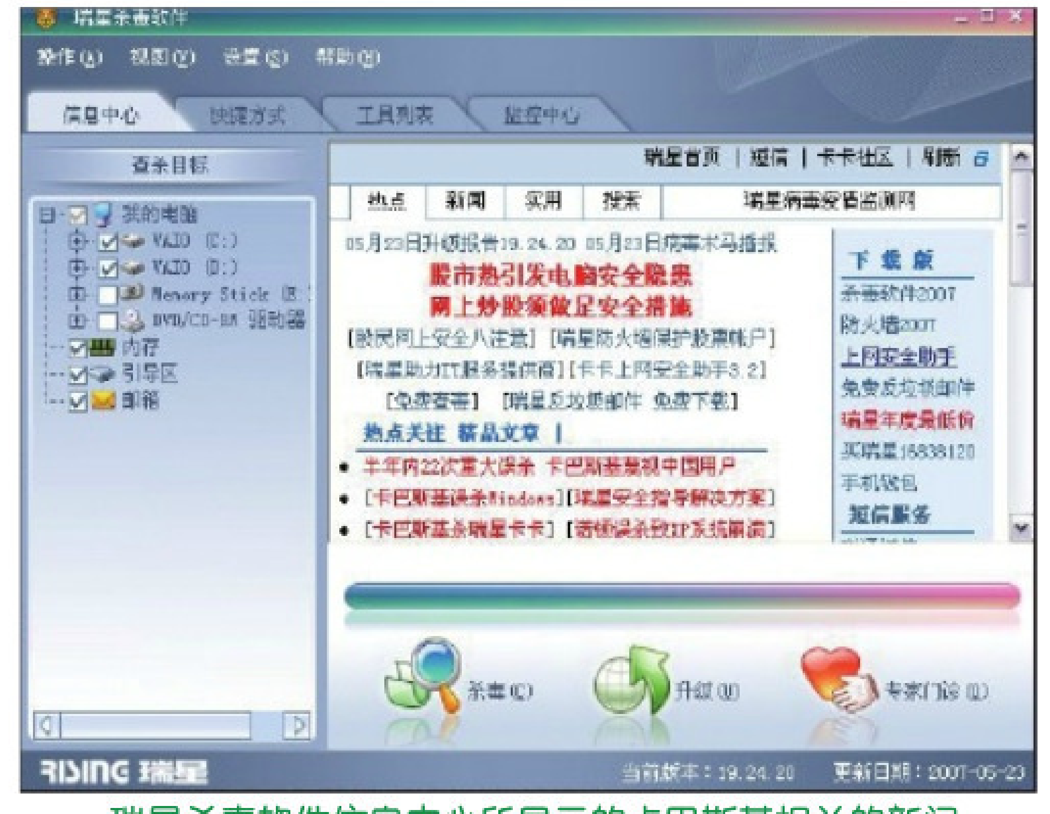
诺顿造成的事故究竟如何善后尚未明朗，瑞星和卡巴斯基之间忽然又闹出了纠纷。5月19日，瑞星科技在网上发出公告，称许多“瑞星卡卡安全助手”用户向瑞星公司求助：用卡巴斯基杀毒软件杀毒后，瑞星卡卡上网安全助手无法正常升级。经过瑞星研发部门的测试分析，发现卡巴斯基杀



卡巴斯基将卡卡认为病毒


百度“诺顿吧”里受害用户的发言


卡巴斯基回应查杀瑞星卡卡：一切为了用户安全


瑞星杀毒软件信息中心所显示的卡巴斯基相关的新闻

毒软件把瑞星卡卡的升级组件识别为病毒，并将其彻底删除，导致瑞星卡卡无法升级。同时，当卡巴斯基杀毒软件的实时监控功能开启时，用户即使重装瑞星卡卡，其升级组件也会被继续杀除，导致该产品无法升级。瑞星方面表示，卡卡上网安全助手在发布前经过大量兼容性测试，未对系统、正规软件有任何不当行为。并且卡卡助手在软件中启用了正规商业软件的所有标识，在软件属性中表明了正规的公司名称（Beijing Rising Technology Co., Ltd）、版本号、发布日期等辨认标志，而且该软件的所有动作都符合严格的安全软件编写规范，没有任何违规的地方。据介绍，该版本的升级组件在2007年3月16日就已经发布，在发布后长达2个月的时间内并没有任何公司、组织、个人、机构对该升级组件表示异议。测试部经理表示，无法理解卡巴斯基是出于什么目的竟然查杀瑞星卡卡。

面对同行的指责，卡巴斯基表现出了意外的强硬。于5月20日发布了官方回应，主要内容如下：

1.卡巴斯基永远将用户安全放在第一位，专注于应对病毒、木马、蠕虫、恶意程序等任何可能影响计算机安全的威胁，并保护用户远离这些威胁。卡巴斯基并不是针对任何一款特定软件的卸载工具，也不事先假定任何软件是恶意软件或流氓软件；当然，如果某一软件包含上述任何可能对用户安全造成影响的威胁，卡巴斯基会实时、负责任地提醒用户注意这些威胁，直到这些威胁在那些软件进行相应修正后消失。

2.卡巴斯基将传统的病毒特征码技术与最新的主动防御技术相结合，能够处理进出计算机的所有数据，包括电子邮件、互联网数据流和网络互动；能够监控在内存中运行的所有程序与进程，可在任何危险的、可疑的或隐藏的进程（例如Rootkits）出现时发出警报，阻断对系统的所有可能的有害更改，并可在恶意行为出现后将系统复原。

3.卡巴斯基尊重最终用户的选择权。在卡巴斯基提出威胁警告后，用户可以根据自己的知识、经验或任何其它理由自主地决定是“删除”还是“跳过”这些威胁。是否“查杀”某个软件由用户来决定。

4.卡巴斯基来中国是为了向中国用户提供更好、更完美的网络安全解决方案，我们在全球都没有炒作概念、打口水战的传统，只懂得专注于提升技术实力以应对日益增长的安全威胁，只会低调前行。在发布这份官方声明之后，卡巴斯基公司将不会再就此事件发表任何的评论。我们相信，在中国这样一个有着5000年文明的伟大而智慧的国度，所有用户都能看清楚所谓的“卡巴斯基查杀瑞星卡卡”事件的真相。

通观这篇充满了外交语言的文字，所有读者不难从中得出这样几个结论：卡巴斯基不会出现误杀；面对有潜在危险的程序，卡巴斯基给了用户杀还是不杀的权力；所谓“卡巴斯基查杀瑞星卡卡”不过是中国同行惯用的纠纷炒作伎俩，卡巴斯基完全不会也不屑于置身其中。

不过卡巴斯基的话虽然义正词严，但诸多用户给出的“卡巴斯基删除瑞星卡卡”的证据还是不可忽视的。这说明不管出于什么原因，两卡之间的确发生了冲突。看来选择卡巴还是选择卡卡，中国用户将不得不做一个决断了。

当然，瑞星的义愤填膺和卡巴斯基的高深莫测还是让人产生了一些联想。有业内人士私下给了记者一些暗示：知道卡巴斯基在中国最大的盟友是谁么？安全卫士360。用安全卫士360可以免费下载使用卡巴斯基呢！这安全卫士360和瑞星卡卡安全助手可是直接竞争对手啊。本来这俄国来的强龙学不会这等中国土招数，可是安全卫士360的幕后老板又是谁呢？是曾经创立3721的周先生，他做顾问可是一把好手。你不觉得这个事情有当年3721和CNNIC还有百度搜霸争夺地址栏和工具条插件的风范么？而且还更有精进啊。

但愿这只是谣言，谣言而已。



发布会现场

“我保证再也不会出现类似问题。”赛门铁克高级研发总监Vincent Weafer表态说，“公司正在研发更方便使用的修复工具，但我希望这种情况永远别再出现。”赛门铁克也表示，他们已经调动了中国市场的所有资源来渡过这次难关。

至本文截稿之时，赛门铁克就诺顿误杀“WinXP事件”作公开说明，其大中华区有关负责人对所有用户表达了歉意。赛门铁克高层表示，现在的工作内容主要是帮助用户恢复电脑，随后才会考虑包括赔偿在内的其他问题。有消息称，已有用户向赛门铁克软件索赔，索赔金额从十多万元到几百万元不等。

可是，除了保证的承诺之外，赛门铁克发布会上并没有对被“声讨”的热点给出明确答复，索赔之事也显得遥遥无期。



奥运要来啦！

奥运“情报”指北及网上订票指南

2008

■ 北京 青枚

奥运要来啦！话说如今已是2007年的6月了，也就是说还有不到500天的时间，北京奥运会就来了。电视里面关于奥运的新闻越来越多，从会标、吉祥物、项目示意图到奖牌方案和火炬方案，一个富有民族色彩的奥运会的轮廓已经越来越清晰了。

作为中国人，奥运会从来没有离我们这么近过，以往只能在电视新闻和直播里旁观的奥运会一下子就变得无比真切起来。所有人都开始跃跃欲试，2008年去北京看奥运已成了全体中国人不约而同的向往。

如果真的有此打算，那么这篇文章多少会为你制定计划提供一些帮助。我们将把目前所能收集到的，最关乎每一个普通中国人的实用信息系统地介绍一遍。在此之前，首先让我们了解一下2008奥运会的一些基本情况。

一、奥运基础情报：

第29届奥运会将于2008年8月8日到8月24日在北京举行，共计历时17天。而实际上，奥运会的足球小组赛将会提前两天，在2008年8月6日就开始。

在这19天中，将有13个大项数百个小项的比赛在包括北京的31个运动场馆和北京之外的6个场馆中进行。除了改建扩建旧有场馆外，北京还专门为奥运会新建了12座场馆，其中包括俗称“鸟巢”的国家体育场和俗称“水立方”的国家游泳馆。

帆船比赛将在青岛国际帆船中心举行。

马术比赛将在香港奥运马场举行，这也是距离主会场最远的一个比赛场地，喜欢马术的朋友们可以考虑顺便来一个港澳游。

奥运会的门票目前已开始在网上预售，具体购票攻略会在后文中介绍。

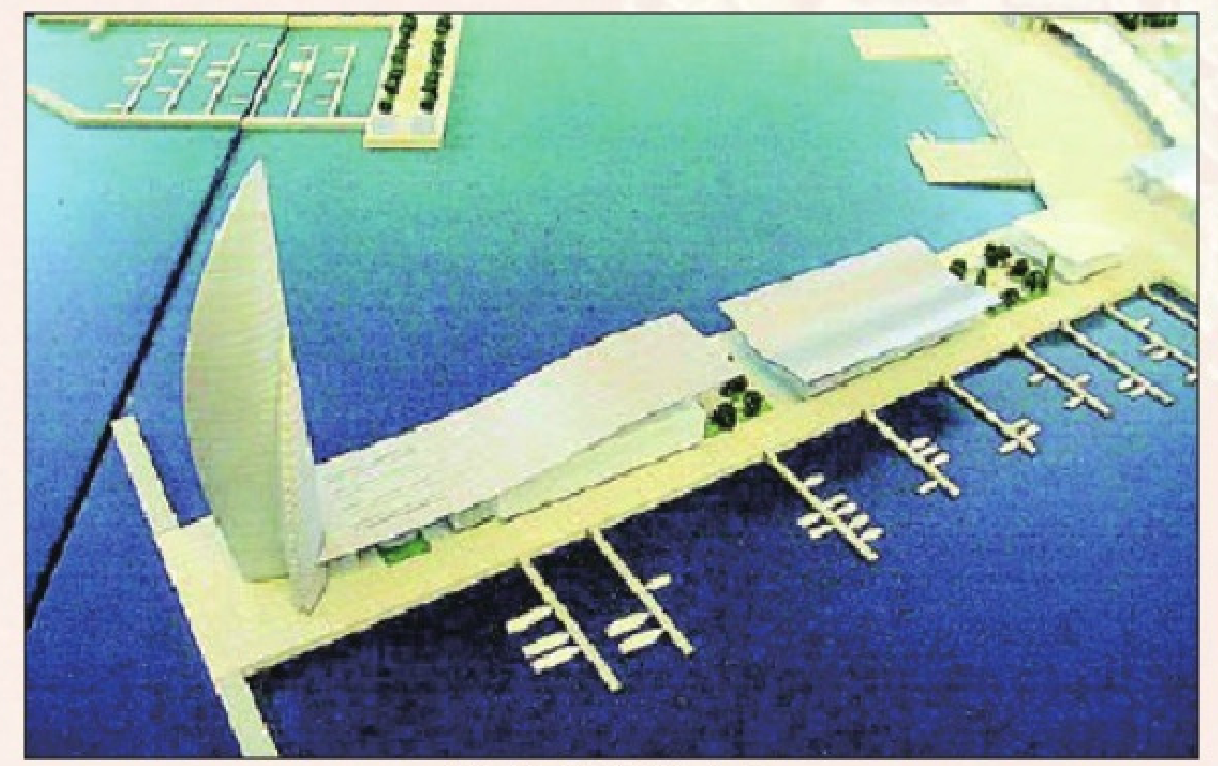
奥运会期间将会有大量的外地和外国游客进入北京，奥运会期间酒店预订工作现在已经开始，详情将在后文中介绍。

截止目前，关于奥运最新的消息是北京奥组委刚刚公布的奥运会火炬设计和火炬传递路线图。大家可以期待奥运历史上规模最庞大、行程最漫长的一次奥运接力。这次火炬传递将历时130天，途经国外的22个著名城市，翻越珠穆朗玛峰进入中国境内，并将在境内31个省市100多个大中小城市露面。对于绝大多数普通中国人来说，坐看奥运火炬送上门来也许是最直接方便的参与奥运的方法。

既然赶上了奥运火炬和火炬传递路线发布的契机，就让我们从奥运火炬的传递开始，找找看，奥运火炬会不会来到你的城市。



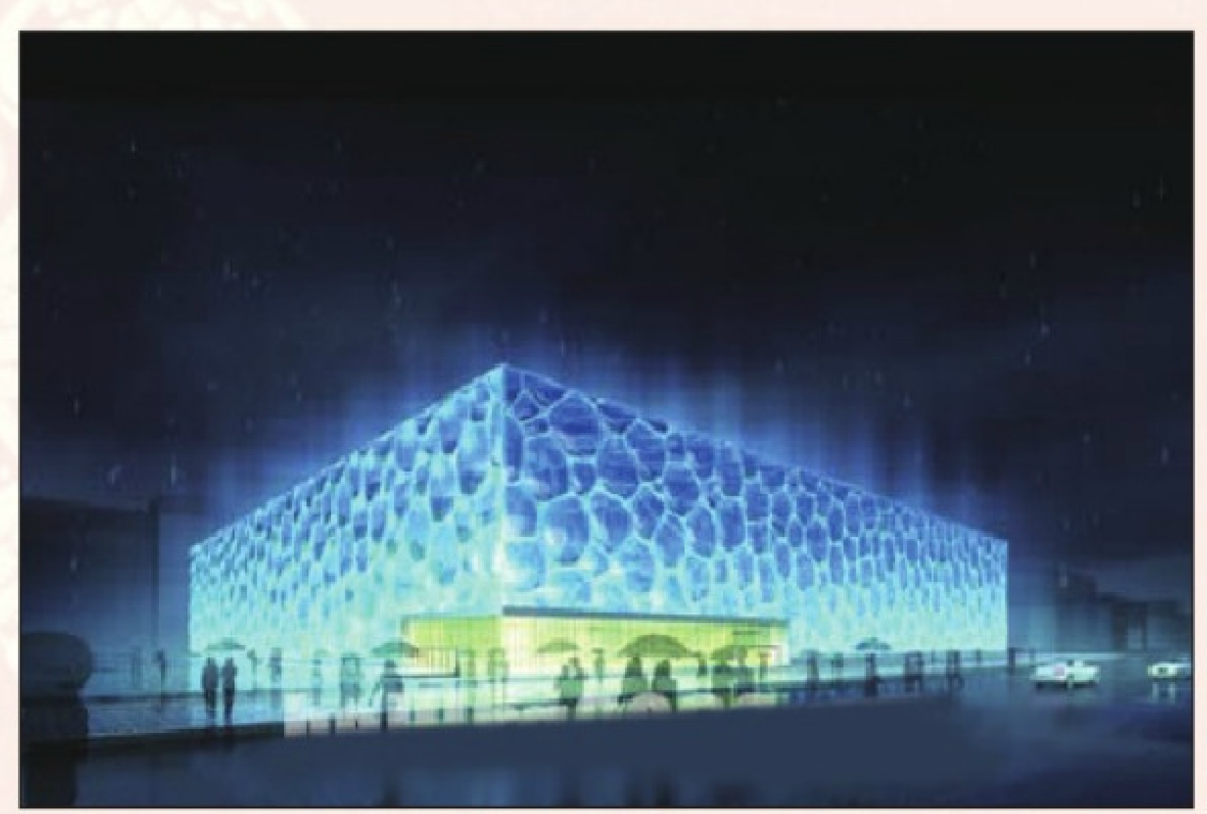
“鸟巢”内部图



青岛国际帆船中心



“鸟巢”外部图



俗称“水立方”的国家游泳馆


火炬上部


火炬顶部



火炬设计讲解图


火炬传递路线图（图片摘自奥运会官网）



火炬传递国内路线图（图片摘自奥运会官网）

二、免费比赛

除了奥运火炬，想要近距离感受奥运，看来只有亲临比赛现场了。所有的比赛项目中，马拉松长跑、竞走和公路自行车赛不需要购票，只要在比赛路线沿途就可以观看，不打算掏腰包的同学千万不要错过这个好机会，毕竟免费近距离接触世界最顶尖运动员的机会不是天天都有的。有此打算的同学请一定要记清楚比赛项目、时间和地点。

马拉松：女子马拉松将于第9个比赛日即8月17日上午7点举行，男子马拉松将于最后一个比赛日即8月24日上午8点举行，起点和终点都在“鸟巢”，具体路线待定。

竞走：男子竞走将于第8个比赛日即8月16日上午9点举行，女子竞走将于第13个比赛日即8月21日上午9点举行。起点和终点都在“鸟巢”。

自行车公路赛：城区自行车公路赛在第1个比赛日即8月9日就会展开。男子比赛在8月9日上午10点30分开始，而女子比赛则在8月10日下午1点30开始。具体路线待公布。

北京2008年奥运会部分体育图标

三、购票攻略

买票进场才是参与奥运的王道。现在奥运会门票预订工作已经开始，虽然时间早了点，可是只要打算亲临现场，就不妨立即动手预订门票。

简单地说，北京奥运门票购买分3个阶段：

第一阶段“公开认购、抽签确认”

从2007年4月至9月为北京奥运会门票销售第一阶段。这一阶段将预售境内公众配额的全部开、闭幕式门票和50%的体育比赛门票，约220万张。

第一阶段销售形式为预售，也就是说现在填表登记的只是抽签权。从4月15日至6月30日为持续2个半月的申购期，在此期间通过北京奥运会官方票务网站申请购票，或向任意一家中国银行营业网点申领纸质的门票预订单，按说明填写后，通过北京奥组委指定的1000家中国银行门票代售网点提交购票订单，或以邮寄方式提交。



票价一览

8月份，票务系统开始进行门票分配。所有预订申请将进入随机选择处理程序，通过电脑抽签系统分配门票。

9月份，北京奥组委将对外公布第一阶段门票销售分配结果，并通过邮件向申购人发出确认函，同时委托中国银行按照分配结果和公众预订门票时提供的付款信息划扣相应的票款。

第二阶段“先到先得”

2007年10月至12月，奥运门票销售将进入第二阶段。此阶段销售形式仍为预售，但销售政策改为“先到先得”，即按照申请购票的先后次序分配门票。此阶段将预售另外50%的体育比赛门票和第一阶段剩余的门票。

大家应该注意的是，这一阶段不再有纸质订单的购票模式，公众可继续通过网上预订门票，也可通过北京奥组委指定的1000家中国银行营业网点订票，还可打电话向北京奥运票务呼叫中心申请购票。

第三阶段“实时售票”

在第二、第三售票阶段之间有近3个月的停售期。

项目	最低价（元）	最高价（元）	项目	最低价（元）	最高价（元）	项目	最低价（元）	最高价（元）
开幕式	200	5000	乒乓球	50	800	公路自行车	免费	免费
闭幕式	150	3000	跆拳道	50	200	场地自行车	50	100
射击	30	50	网球	100	600	跳水	60	500
射箭	50	100	铁人三项	50	50	马术	40	400
田径	50	800	排球	50	800	击剑	50	100
羽毛球	50	500	水球	30	400	足球	40	800
棒球	30	150	举重	30	200	体操	50	300
篮球	50	1000	摔跤	50	200	垒球	30	120
沙滩排球	50	400	曲棍球	30	150	游泳	30	800
拳击	30	400	柔道	50	200	花样游泳	60	500
皮划艇静水	30	80	现代五项	30	50	艺术体操	100	400
皮划艇激流回旋	30	100	赛艇	30	80	蹦床	50	100
小轮车越野	50	100	帆船	120	600	手球	30	80
山地自行车	30	30				来源：奥运官方票务网站		

详细票价及预订

2008年1月至3月，北京奥组委将暂停接受门票预订。在此期间，北京奥组委将对所有场馆座席情况进行现场核查。在此基础上，对前两个销售阶段已售出的门票分配具体的座位号，明确第三阶段可销售门票的数据。

2008年4月至奥运会结束为门票销售第三阶段，销售形式为“实时售票”，即公众可在付款后直接获得信息完整的打印门票。核心销售政策仍是“先到先得”。

这一阶段公开发售的门票包括前两个阶段未售出的门票及随着工作进展逐步降低应急票比例而新产生的可售票。公众可在指定的中国银行代售网点和场馆现场的售票亭直接购票，也可通过互联网和呼叫中心先预订门票，然后在规定时间内到中国银行代售网点或现场售票亭完成支付并获得门票。

额外说明：

买哪一场的票、怎么买省钱也是有窍门的。首先要决定想看的是什么比赛，不同比赛所采取的策略也应该有所不同。

比如足球比赛和乒乓球比赛就有很大不同。足球场大，可以容纳多达数万观众；而举行乒乓球比赛的北大体育馆则只能容纳8000人，偏偏乒乓球又是国球，追随者众，到时候肯定是一票难求。所以如果打算看乒乓球比赛，那么从现在开始就要甩开膀子不遗余力地去抢票了。



奥运会官方网站上的购票指南页面

至于足球比赛，除了半决赛、决赛的门票外，其他场次不妨等到分组抽签后再行动不迟。

回到预订门票的问题上来，奥运官方票务网站的地址为：http://www.tickets.beijing2008.cn/。目前第一阶段订票的具体流程如下：

在北京奥运会官方票务网站订票时，会有即时提示和链接帮助顺利购票。同时也可参考下面的流程图：

提交预订单后，系统将在下一页面确认成功提交了门票预订单，其中自动生成的门票预订单号码供将来查询使用。预订单提交后即被锁定，可在每次登录后查看，但不能再修改或撤销，请确认信息无误后再提交预订单。

注册/登录

请先阅读购票资格，确定是否可通过北京奥运会官方票务网站订购门票。

注册时请务必完整填写真实个人信息，否则将无法顺利购票。

必须登录后才能预订门票。

搜索场次

任何人都可使用北京奥运会官方票务网站搜索功能，按照竞赛项目、竞赛时间、竞赛场馆搜索奥运门票。

搜索到门票后，点击“订购”即可进入该场次的门票申购页面。

选择场次的数量及价位

已注册的用户在奥运门票申购页面上选择该场次的门票申购数量及价位后，把这一场次放入门票预订单。

每一个场次门票的申请可有一个相应的替代选择，替代选择可增加获取门票的几率，但并非必选。替代选择门票的总价款必须等于或小于相应的第一选择的门票总价款。

放入预订单

系统会自动保存被放入门票预订单上的门票预订申请。可在奥运门票预订单中以选项列表形式或在我的奥运观赛日程表中以日历形式浏览门票预订申请。

假如要删除奥运门票预订单中的某项门票预订申请，可点击此预订申请右侧的“删除”按钮。

重复操作

你可继续搜索并申购不同场次的门票，直到门票预订单上的场次数量达到申购限额。最多可以申请10个第一选择场次及10个替代选择场次。无论是第一选择还是替代选择，都不能重复申请同一场次的门票。请详细阅读《北京2008年奥运会门票预订单填写说明》中的相关规定。

保存与退出

每次放入门票预订单中的门票选择都会被系统自动保存，无论是退出、关闭浏览器窗口还是关闭电脑都不会对此有影响。门票选择将一直保留到提交申请后，或到第一阶段门票预订的截止日期。

选择取票点

预订的门票均须亲自到北京奥组委指定的中国银行门票代售网点领取。可根据网页上提供的列表，就近选择最方便的代售网点作为取票点。

填写付款方式

北京奥组委将在第一阶段门票分配结束以后公布分配和抽签结果，并开始根据购票人提交的付款信息，为成功预订门票的购票人划扣相应门票票款。可选择使用Visa卡或中国银行活期储蓄账户支付门票票款。必须正确填写相应的付款信息，否则订单将被视为无效。请详细阅读《北京2008奥运会门票销售第一阶段付款须知》。请仔细核对账户信息，也可点击“编辑”来修改个人信息。

订单总预览

请仔细查看订单总预览，确保申购的场次、门票领取地点、付款信息准确无误。必须阅读并接受页面列出的全部条款后才能提交订单，也可点击“取消” 按钮回到订票单页面再做修改。

提交订单

为确保信息安全，并预防个人联系方式的误删误改，在提交门票预订单后，系统将锁定个人账户信息，一直到第一阶段门票分配程序全部结束后，在公众售票第二阶段才可重新编辑个人信息。所以建议在提交门票预订单之前需仔细核查个人信息。请注意，只能提交一份门票预订单，已提交的预订单不可撤销或更改。

查询已提交的门票预订单

提交门票预订单后，仍可登录并在“我的账户”内查看已提交的门票预订单。第二阶段后，网上用户还可查看自己预订单的抽签结果。

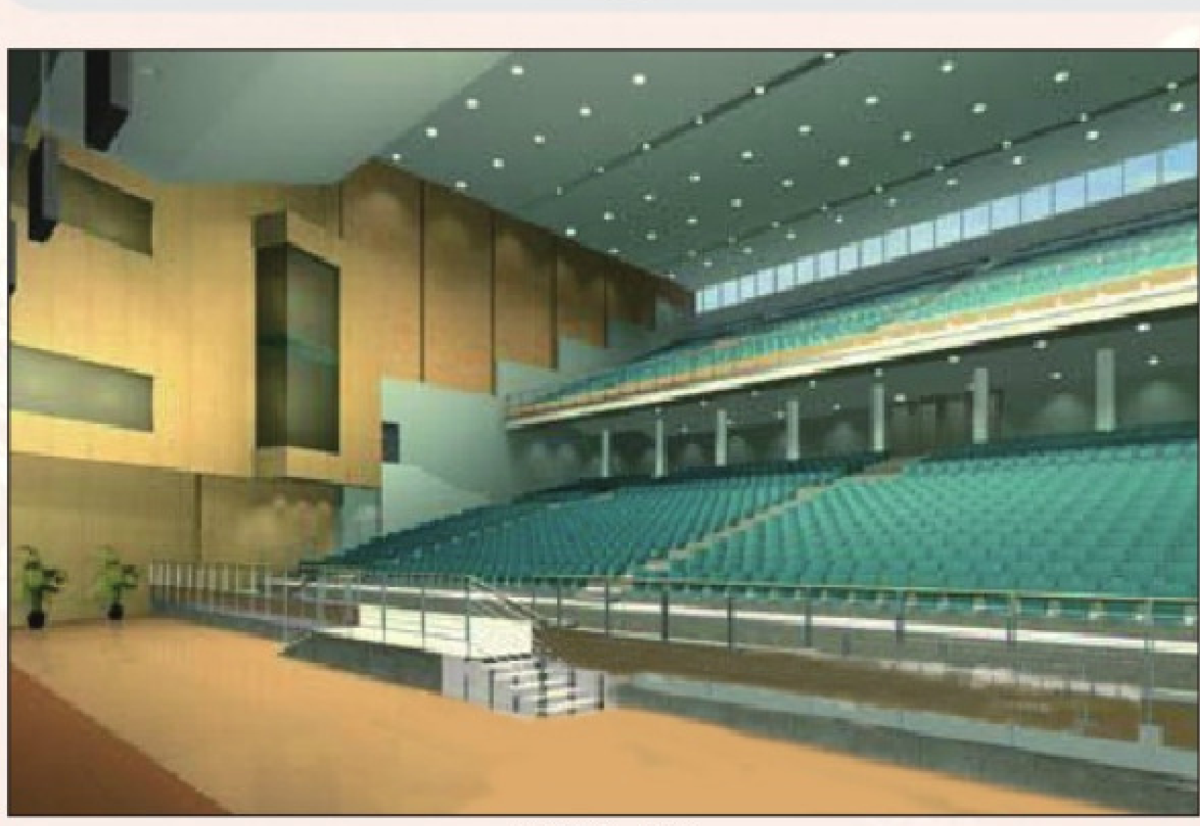
另外提醒一下，支付票款的途经有3种：1.现金支付；2.Visa信用卡支付；3.中国银行活期储蓄账户。

虽然奥运会比赛门票一般不可退换，但可合法自行转让。如果转让的是开闭幕式门票，必须经北京奥组委批准，并按照北京奥组委制定的门票转让政策办理有关手续。北京奥运票务中心将于2008年7月开始受理门票转让申请，至仪式开始前3天停止办理。其中，奥运会开幕式门票转让手续办理业务的截止时间为2008年8月4日，奥运会闭幕式门票转让手续办理业务截止时间为2008年8月20日。

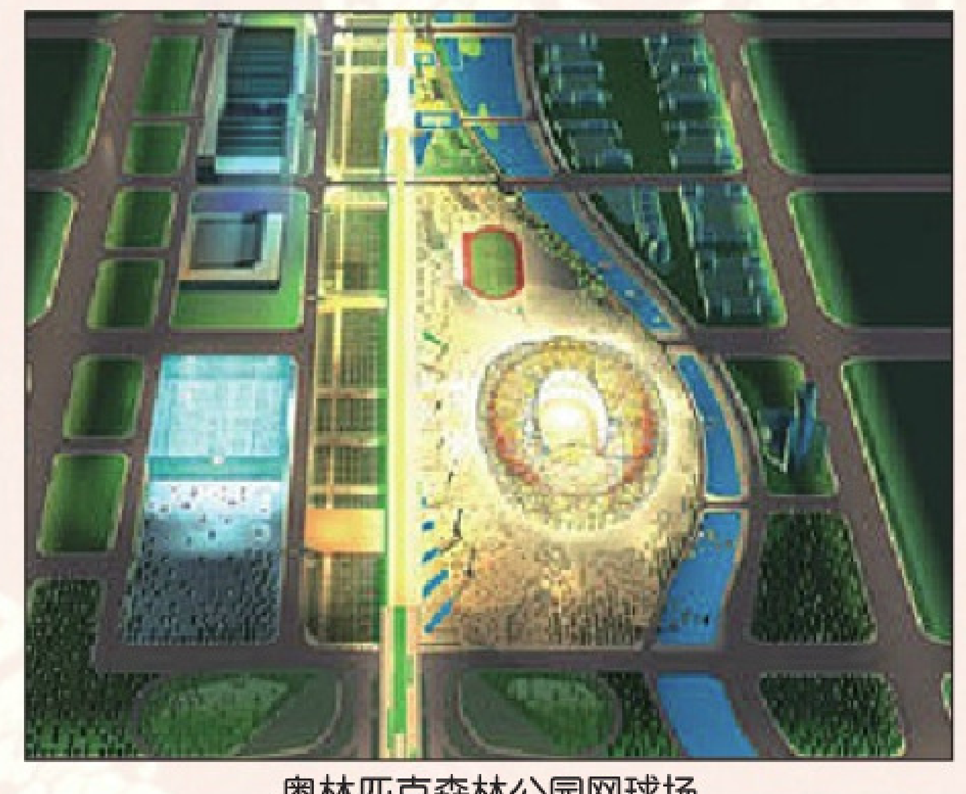
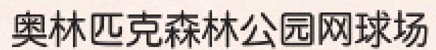
门票预订及咨询

北京奥运会官方票务网站
http://tickets.beijing2008.com
票务呼叫中心咨询电话
北京市请拨打952008，其他省、市、自治区请拨打(010)952008
票务呼叫中心客服邮箱
ticketsupport@beijing2008.cn
第29届奥林匹克运动会监督委员会受理投诉举报电话
(010)66698127
北京2008年奥运会票务服务独家供应商邮寄地址
北京100007信箱98分箱，邮编100007

国家体育场



北京射击馆



奥林匹克森林公园网球场


奥林匹克水上公园


黄圣依唱08奥运火炬歌曲，并拍青岛宣传片

四、场馆分布

刚才已经说了，除了北京之外，青岛将举行帆船比赛，香港将举行马术比赛，另外还有若干场足球预赛将分别在天津、沈阳、上海、秦皇岛举行。

附：单元竞赛日程草案（非最终版）		
奥运在京比赛场馆		
新 建 场 馆		
1.国家体育场	2.国家游泳中心	3.国家体育馆
4.北京射击馆	5.五棵松体育馆	6.老山自行车馆
7.奥林匹克水上公园	8.中国农业大学体育馆	9.北京大学体育馆
10.北京科技大学体育馆	11.北京工业大学体育馆	26.奥林匹克森林公园网球场
12.奥体中心体育场	13.奥体中心体育馆	
改 建 场 馆		
14.工人体育场	15.工人体育馆	16.首都体育馆
17.丰台垒球场	18.英东游泳馆	19.老山自行车场
20.北京射击场飞碟靶场	21.北京理工大学体育馆	22.北京航空航天大学体育馆
临 时 场 馆		
23.国家会议中心击剑馆	24.奥林匹克森林公园曲棍球场	
25.奥林匹克森林公园射箭场	27.五棵松棒球场	
28.沙滩排球场	29.小轮车赛场	
30.铁人三项赛场	31.城区公路自行车赛场	
奥运京外比赛场馆		
青岛国际帆船中心（帆船） 天津奥林匹克体育场（足球预选赛） 沈阳奥林匹克体育中心体育场（足球预选赛） 香港奥运赛马场（马术比赛） 上海体育场（足球预选赛） 秦皇岛奥林匹克体育场（足球预选赛）		


天津奥林匹克体育场


上海体育场


沈阳奥林匹克体育中心体育场


香港奥运赛马场

五、交通

北京的交通问题地球人都知道，可以想见，追随奥运会涌入北京的大量游客和频繁往来于各个场馆及运动员下榻处的大巴届时会把北京城塞得满满当当，何况还有那么多的国家政要首脑大驾光临，难免不遇上若干次交通管制，有经验的人都知道，这种时候不出门是最好的对策。

平时不出门还行，要是有比赛了怎么办？怎样才能按时赶到赛场不错过精彩的比赛？

答案是：看比赛坐地铁最快捷

奥运会期间，市民去奥运场馆看比赛，最佳出行方式是乘坐地铁，既省时又便捷。

分布在全市人口集中区的奥运公交专线站点及投入使用的地铁1号线、2号线、八通线、13号线、5号线、10号线、奥运支线、机场轨道，能将人们方便、快捷地送到各个比赛场馆。

奥运地铁站点交通图

5号线在2007年9月开通后，将不会出现换乘时必须钻出或钻入地面“长走”的情况。据介绍，地铁5号线全面通车后，2008年，地铁10号线（含奥运支线）、机场线都将陆续完工，北京将构建出一个庞大的地下交通网络。

目前，这些线路换乘方案都已制定了详细的规划，设计将突出人性化，从如何让乘客换乘更方便进行考虑，根据地上、地下交叉的部位采取不同的换乘通道。除了地下换乘要考虑便利外，包括其他高架或地上线路，在换乘设计上都将尽力体现方便、快捷。

除了地铁，遍布全城的奥运公交专线也将给人们看比赛提供方便。随着奥运场馆陆续完工，2007年北京将开始着手设定奥运专用道。北京将在三、四环上设立专用车道，同时动员私家车尽量少出行，劝市民多乘公交车。


奥运公交专线车

北京奥运公交专线规划中，初步计划在中心区等16个奥运比赛场馆（群）布设38条奥运专线。奥运公交专线的始发站将设在市区人口密度集中的地方，这样可方便更多人的出行。

另外提醒一句，持有奥运会比赛门票，是可免费坐奥运公交的。

六、住宿

不可避免地，奥运期间京城各处人满为患，据业内人士估计，届时北京星级酒店的住房价格将至少上涨30%，这还是在有房的情况下。从目前所掌握的信息来看，旅游部门主要的精力都放在接待境外游客方面，而国内游客将有多少涌入北京还是未知数。所以住宿将是一件必须要解决又绝对是最令人头疼的大事。

据了解，在2008年第29届奥运会举办期间，北京五星级饭店的标准间均价可能为353美元／间天；四星级均价可能为272美元／间天；三星级均价可能为176美元／间天，这个价格将比目前的平均水平上涨1.4至1.6倍。


青年旅馆


青年旅馆的厨房

发达国家在有大型活动举行期间，通常会在场地附近辟出一块空地给学生族和背包族支帐篷露营用，北京市政府届时会否有这样的举措目前尚未可知，兴许一贯注重市容和流动人口问题的政府考虑到和谐问题也许会左右为难。也许我们可以期待届时政府会开放类似流动人口收容站这样的简易住所供帐篷族使用。

在政府没有更明确的措施公布之前，对于荷包并不鼓胀的奥运爱好者来说，青年旅馆也许是最好的选择。

青年旅馆是目前国际上风行的、专为背包旅行者提供的一种经济卫生的食宿服务。青年旅馆大多位于繁华地带，提供干净舒适的床位，24小时热水，价格却往往只有酒店的三分之一不到，可以说是最好的选择之一。千万别被“青年”两个字吓到，事实上即使超过了30岁，在多数青年旅馆也一样能够入住，只不过要多付10到50元不等的费用。

青年旅馆在上世纪90年代进入我国后，最早是在广东兴盛起来，近些年北京也有渐渐兴盛的势头。位于北京王府井新天地附近的北京东方晨光青年旅馆以及位于建国门的北京国际青年旅馆都是在背包旅行者中间享有颇高声誉的高品质低价位旅馆。目前，国际青年旅舍联盟IYHF在北京已经有11家左右，单个床位的非会员价格都在50~80元左右。

此外，遍布北京各处的如家快捷旅店也可以考虑。如家酒店号称酒店业的麦当劳，向来以统一的建筑装修风格服务标准、经济实惠便捷清洁而著称，是新型连锁性酒店，在北京的20多家分店都是统一的二星到三星标准，位置都在全城各处繁华或中心区域，平时的价格则在150人民币到280人民币之间不等，介于一般酒店和青年旅馆之间，如果是三五好友一起来北京，是不错的选择。

如果是携老扶幼全家一起来感受奥运的，则可以选择家庭旅馆。家庭旅馆在国外也是有多年历史和传统的住宿形式，近些年来刚刚在国内兴起。家庭旅馆提供的都是套房，如两室一厅或一室一厅等，能够适应不同家庭成员一同居住，并且还有做饭、洗衣的设备，令人即使出门在外，也有家的感觉。每套家庭旅馆房间的面积在40~80平米不等，而平时价格则在150~260之间。

以上这些旅馆酒店，都可以在携程网和无忧网上预订。考虑到奥运火爆的人气，可千万要提前哦。



2008年北京奥运会口号：同一个世界，同一个梦想

最后的话：

中国人向来不乏生活的智慧，自打若干年前黄金周出现以来，智慧的中国人就常说一个道理，热闹不是凑的。最近也常常听人家说起，奥运这种热闹，还是不要凑的好。不但人多，而且又是在最热的8月，更何况看体育比赛，再好的位置也比不上电视转播，所以最好看的奥运还是电视里的奥运。

这话说起来似乎是不错的，但是别忘了，奥运会百年以来长盛不衰的精神，那就是：重在参与。

第一次，奥运会来到了家门口，对于每一个中国人来说，这都可以说是一种无与伦比的幸福。相信不少70年代以前出生的人都有过这样的记忆：炎热的夏天里，一群街坊邻居聚集在附近仅有的一台黑白电视机前，聚精会神地看着从遥远的国度传来的影像，那里面有许海峰泪水和李宁的笑容，还有张扬的刘易斯和恍若存在于另外一个世界的庞大的洛杉矶。当初那个时刻有多少人能够想到，20年之后，电视机前这些攒动的眼睛将有机会见证地球上最盛大的体育盛会。

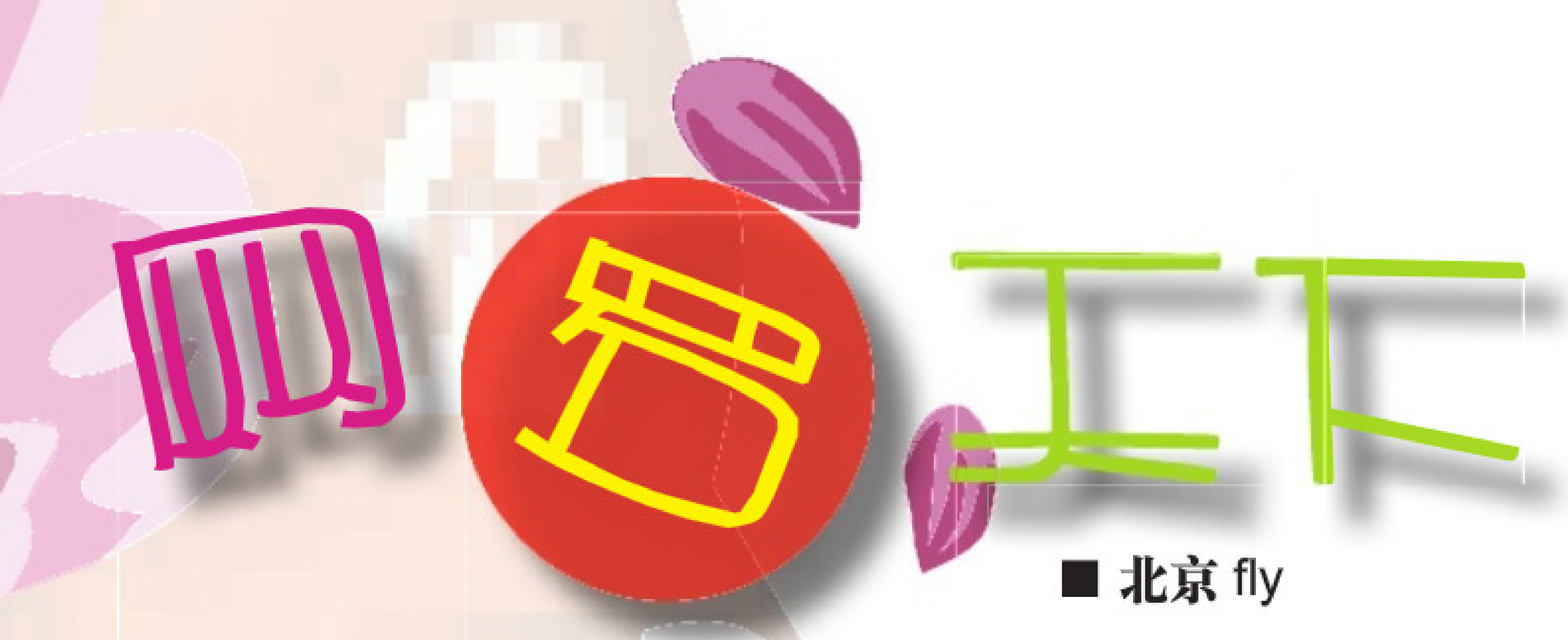
要知道，在不到500天时间之后，出现在北京各个比赛场上的，可是这个星球上跑得最快、跳得最高、武功最强的人。能够亲眼目睹他们的风采，将是多么幸运的事情。有这样千载难逢的机会，难道真的要为了贪图舒适阴凉享受而浪费在电视机前吗？

不知道有多少人曾经在1993年萨马兰奇念出悉尼名字的时刻流下失望的泪水，又在8年后的同一个时刻狂喜欢呼，我们为了把奥运带回家经历了那么多悲欢，现在奥运来了，难道我们真的就能在家里坐得住而不是投身到这件可以被记载进历史的大事件里去吗？

许多中国人的记忆里还都留存着1990年北京亚运会的影像，那是一次令人铭记终身的盛会。而18年后的奥运会，我们将要迎来的是来自这个星球上太阳能够照射到的每一个角落的客人。民族的历史上从来没有一次机会像2008这样能够让我们敞开胸怀同时容纳这么多不同民族不同文化不同种族的客人在中国的土地上聚会一堂。海纳百川，中国人的复兴梦想也许就是从这个无比宏大磅礴的字眼开始起步，难道能够安心袖手旁观吗？

从古希腊时代起，奥运会就从来不只是参赛者和组织者的盛会。奥运会所代表的和平、平等、友谊的意义，对每一个人来说，都具有同等的含义。再没有比奥运会更公开和宽博的盛会了，每一个人，只要你愿意，来到北京，走上街头，买一个福娃，看一场比赛，哪怕只是在鸟巢或者水立方的外面拍一张照片，在马拉松运动员经过的时候在路旁为他们鼓掌，或者是在奥运火炬传递到家门口的时候汇入人群放肆欢呼，无论有形还是无形的，无论是展示在书柜里的还是收藏在记忆中的那些记忆，都必将成为你永世难忘的一次经历。

奥运，就要来了。



■ 北京 fly

有钱干什么？在彩票流行时期，总有人互相讨论要是中了500万会如何如何，并且乐此不疲，间或讨论要不要让亲朋好友知道，是不是要辞职去享受等等。不过邯郸银行的盗窃金库大案让人们想象的空间瞬间扩大了10倍——5000万！在钱论吨吆喝的时代里，钱还能干什么？犯罪嫌疑人给我们作了最完美的诠释——买彩票。感觉有些骑驴找驴——不过也许他们一辈子也没中过奖，心中抑郁，非要拿5000万中个够。你要是合法地拥有了5000万，打算拿来做什么？朋友说，觅一处吸天地精华收日月灵气的宝地，再打造一纯金镶宝钻的骨灰盒，等着被人绑架撕票……

画图板上的蒙娜丽莎

http://www.youku.com/v/swf/qplayer.swf?VideoIDS=760684



在很久以前，笔者在Photoshop的造诣上处于略有小成阶段时，总喜欢收集各种大师用Photoshop制作各种CG过程的录像，有人物的，也有风景的。看着大师们熟练地使用各种工具在屏幕上挥毫泼墨，心中总是无比羡慕，自愧一辈子也无法达到那个境界。虽然后来知道他们都用了一个叫“绘图板”的高级玩意才会如此收发自如，但毕竟那玩意贵且不说，真到自己手里恐怕更玩不利索。再后来似乎看到有人在XP的画图板上创作了一幅梅花图，甚感惊讶。作者声称用了好几天的工夫精雕细琢而成，不过并没有录像，创作过程不得而知。如今又看到了一个更牛的人在画图板创作“蒙娜丽莎”，难度和功力自然不可同日而语。系统自带的画图板估计很少有人用，即便需要修图、改图，也都使用Photoshop。画图板这个小程序只能对图像进行非常简单的创作和修改，而且由于没有层，缺少渐变，缺少颜色精确控制，想用它搞出一个复杂点的图像非常困难。不过录像中的强者仍然凭着高超的技巧完成了这一作品——只是看着作者娴熟的手法和技巧，估计他在录像前练习了不下个把月才达到了这种效果。

东北大学版唐伯虎点秋香

http://www.youku.com/v/swf/qplayer.swf?VideoIDS=XMzE0NDA4OA==



“桃花坞里桃花庵，桃花庵里桃花仙；桃花仙人种桃树，又摘桃花换酒钱。”这是唐伯虎的名诗。而唐伯虎点秋香这个故事，印象里最早似乎取自《三笑》，古装的咿咿呀呀唱个没完没了。倘若你现在去Google上搜索“唐伯虎点秋香”，怕是全跟周星驰的那部电影有关。唐伯虎点秋香的故事本来也是民间流传，是否真实无从考证，看过周星驰电影的基本也会对故事的大概有个了解。但无论如何，这个歌颂伟大爱情的故事情节被越来越多的人恶搞起来，前有郭德纲版，如今又出了带着东北风味的东北大学版，应该说小品编排得很不错，有说有唱，但稍嫌虎头蛇尾，最后的结尾不是很好。说到这里突然想起来一首歌——《千里之外》。笔者一向对流行歌曲不大感冒，这歌就知道个调调，谁唱的也不知道。不过在笔者找到这个小品视频前，还看到另一个视频，一个女孩模仿若干明星风格合唱的《千里之外》（http://news.163.com/07/0414/22/3C2RVPJQ00011229.html）。正犹豫是不是要与读者分享，又在这个小品里看到男声版单人“合唱”《千里之外》，看来这歌还真有点流行呢……

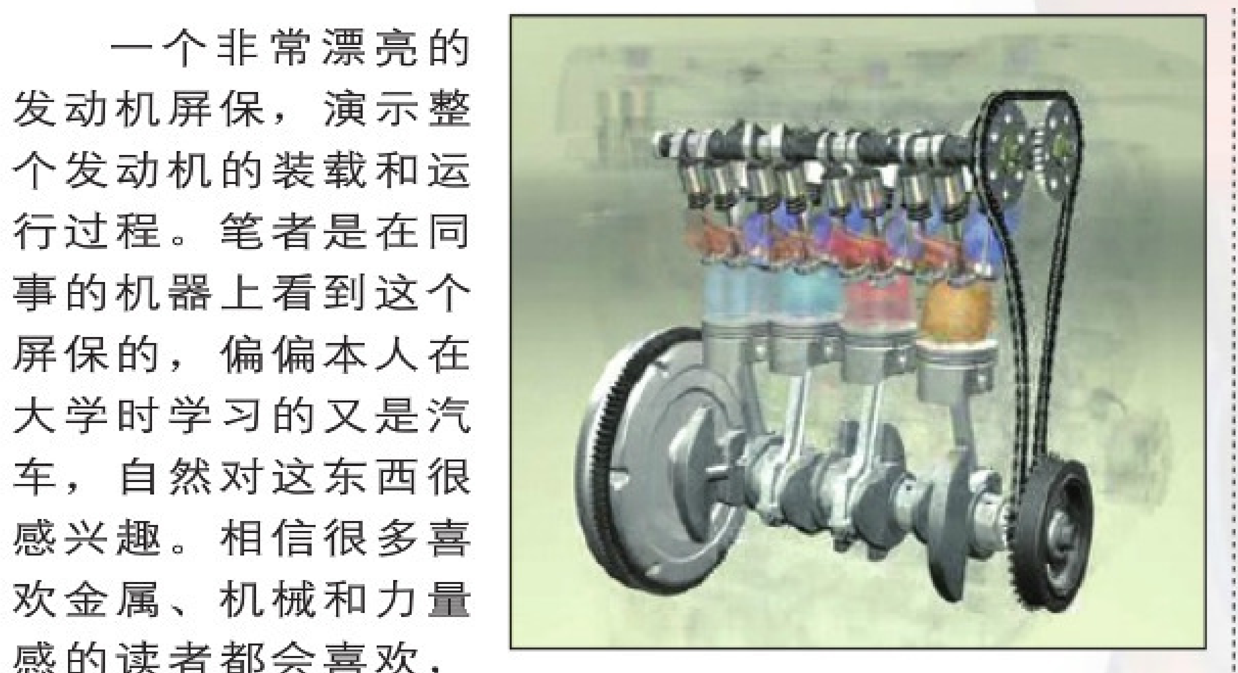
大和战列舰的沉没

http://www.56.com/u21/v_MzM1MzQyNg.html

大和号，可称得上是二战最豪华气派也是最大的战舰，满载排水量73 000吨，比德国海军的骄傲俾斯麦号战列舰多40%；全长263米，3000多名海军官兵；3座主炮塔，每座有普通驱逐舰的主炮那么重。主炮口径18英寸，射程40公里，都是世界第一。大和战列舰没有荣耀的战史，没有惊世骇俗的一击，它就如同被狼群围攻的猛兽，在盟军投入几百架战机铺天盖地的轰炸下，差不多用了一整天的时间，于1945年4月7日最终被炸沉。大和号的覆灭是必然的，因为此时已进入二战的尾声，日本在中途岛战役中遭受沉重打击，也就失去了对太平洋的控制权，这段视频描述了大和号执行最后的自杀式任务的情景。正义必将战胜邪恶，无论侵略者如何强大狂妄，最终也逃不过灭亡的命运。但战争也是残酷的，无数生命为了一个不可能实现的泡影葬送在了茫茫大海之中。

发动机屏保

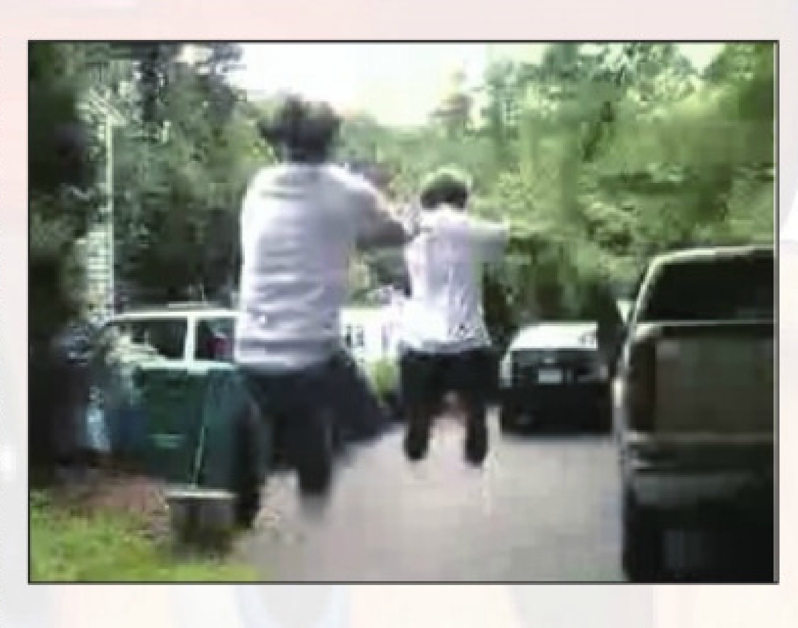
http://www.gzauto.com/soft/showsoft.asp?softid=4



一个非常漂亮的发动机屏保，演示整个发动机的装载和运行过程。笔者是在同事的机器上看到这个屏保的，偏偏本人在大学时学习的又是汽车，自然对这东西很感兴趣。相信很多喜欢金属、机械和力量感的读者都会喜欢，至少看起来会很酷。据说这个屏保已经很“火星”了，只是流传还不甚广，而且其体积也很大——41.3MB的大小对于屏保程序来说确实显得很庞大。不过只要你装上它，相信经过电脑看到这个屏保的人都会驻足观望，认真看上一阵子。安装方法：将解压包中的所有文件放在Windows\System32下，然后在显示属性中的屏保里选中便可。

无题的创意PK

http://img.ku6.com/common/V2.0.1.swf?vid=nMzfFutVMx-pBjlL



看过这段视频后确实让人觉得无语，应该说这是两个悠闲的年轻人很有创意的想法。整个视频没什么故事情节，就是两个年轻人的互殴。说打架有点俗，而且与现在的共建和谐社会格格不入，所以就用媒体中比较流行的PK来称呼。视频最大的特点，是采用类似于木偶剧的逐帧拍摄手法，来完成视频中一些“意念取物”“隔空对掐”等现实中见不到的情景。很早以前网络中曾经流传过一些韩国学生制作的武打GIF，也是采用这种逐帧拍摄方法，只不过都很短，就是那么几个动作。而这个视频显然进行了强化，从创意到动作设计编排都很滑稽幽默，其中也能看到一些格斗游戏的影子。

超难BT版玛莉

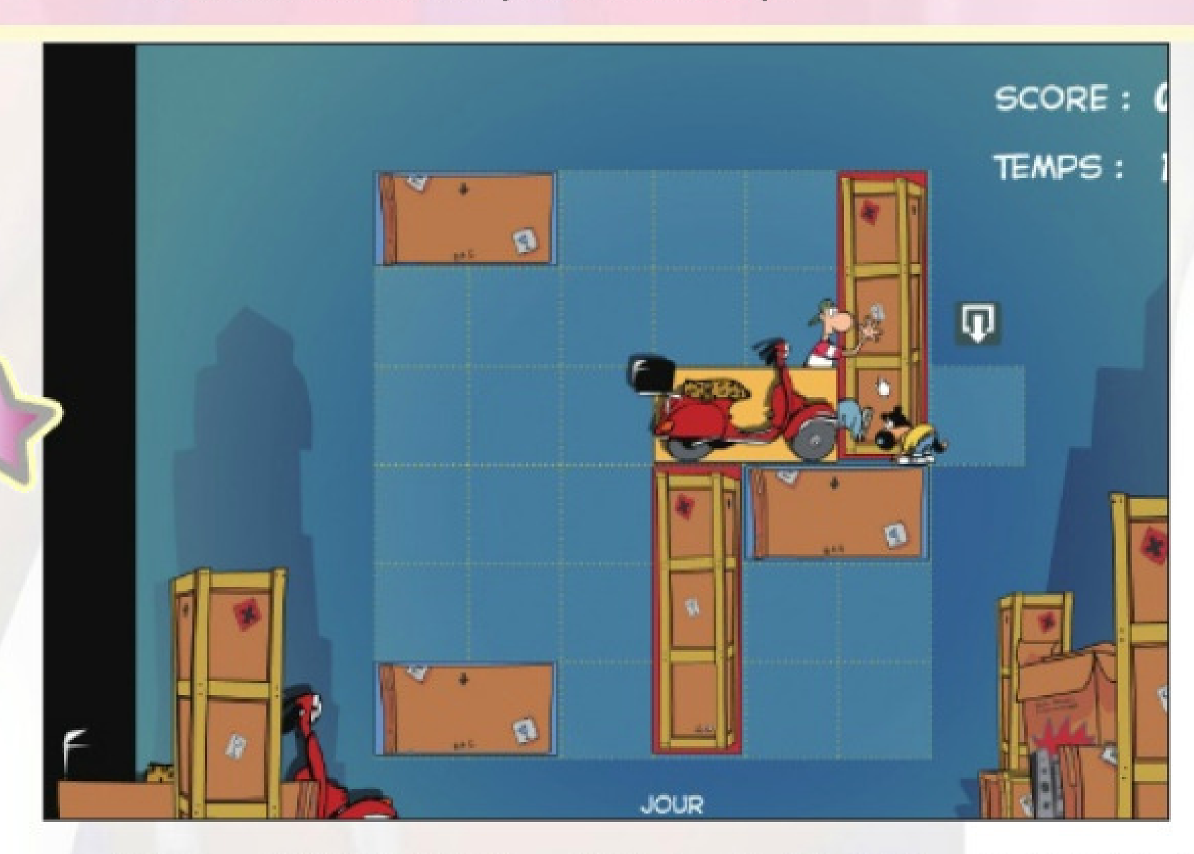
http://nnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnwww.tudou.com/programs/view/YpXgCuNwNUc/



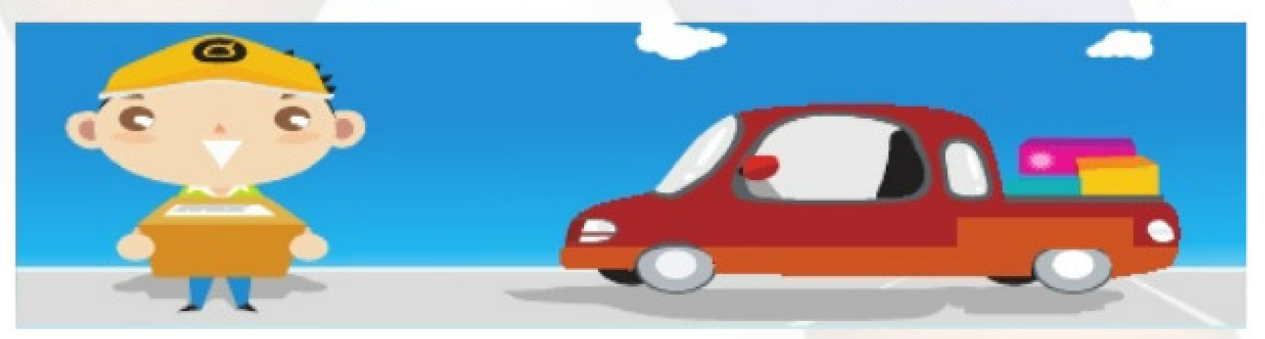
这个视频看起来很受折磨。一方面，这个BT版超级玛莉的设计者可算是缺德到家，不但设计了无数看起来不可能完成的任务，而且还有意在一些关键位置放置了隐藏的机关——你不是想跳过去么？那好，在你起跳位置放一块隐藏的砖头，一跳，啪！直接摔死了……另一方面，这个视频没有经过任何剪辑，你要从头到尾都跟着录像者受尽无穷的折磨。虽然制作该录像的人看起来水平相当高，但总是在一个地方让人重复死去或是一些小失误导致的重新来过，非常考验观看者的耐心；但你又不好跳跃播放，否则你又会错过那些关键位置的解法。最要命的是，这个视频并没有录完，后边到底是个什么情况谁都不知道。只是不知道真的有没有这个BT版超级玛莉，很多看过这个视频的人都在互相询问哪里能找到它的Rom（模拟器），跃跃欲试者大有人在。也许这个视频就是一个广告，很快就会在各大Rom论坛播出这个BT版超级玛莉的Rom下载，那些10分钟通关的达人们终于可以挑战一下自我了。

西洋华容道

http://mop.banma.com/cjn.php?sid=1&did=100378&weblnk=pbcaisses.zip



这是一款益智游戏，在每一个关卡中，玩家的目标是要让主角与他的伙伴能顺利“骑”机车出去。为了达成此一目标，玩家必须将大大小小的箱子搬移，清理出一条可以供机车出去的通道。游戏中的障碍物箱子，大小不一，而可移动的地方，有些只能水平移动，有些则只可以垂直移动，而且如果箱子被其它东西堵住可是无法再移动的。所以玩家必须遵循某种规划，看看如何移动箱子能让机车顺利到达出口。游戏中每一关的时间都有限制，玩家的动作要快。而每过一关后会有通关密码，以后玩家只要在片头画面输入密码，就可从输入的关数玩而不用重头再来。游戏的操控方面，玩家只要用鼠标按住机车或箱子不动，再拖曳至适当位置即可。P





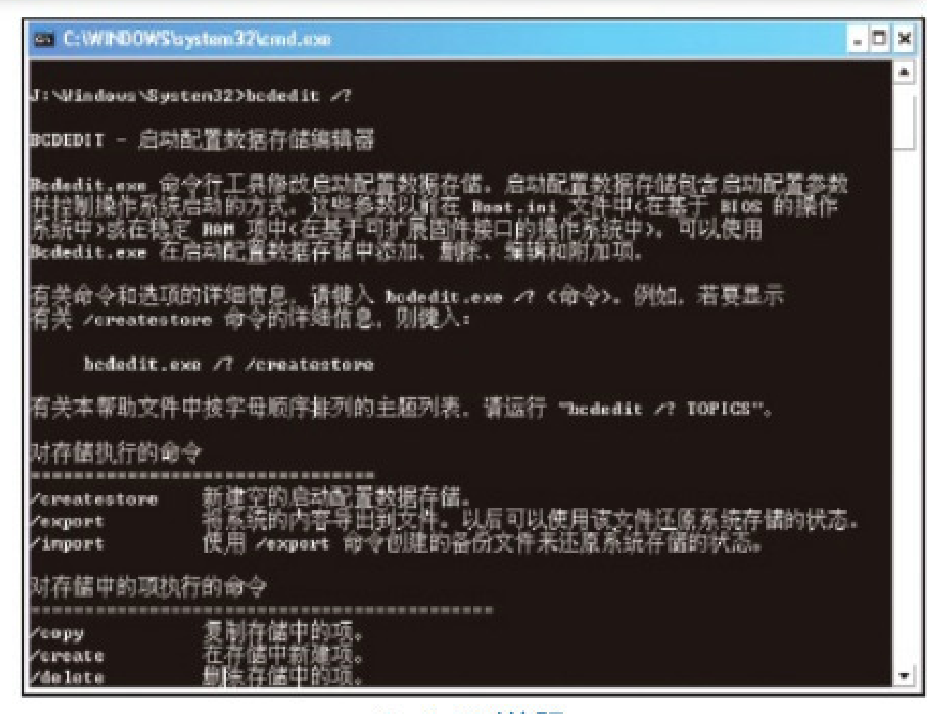
随着Vista市场普及率的不断提升，有关于Vista的实际应用逐渐成为值得关注的焦点。无论是对Vista的安装、维护、设置和管理操作，新操作系统都带来了一批必须解决的新应用问题。而掌握这些应用问题的解决方案，是顺利迈入Vista门槛的保证，也是所有用户必须掌握的Vista基础应用技巧。通过掌握这些基础应用技巧，用户也能深入学习Vista所独有的系统特性，逐步达到自如控制Vista的程度。因此如果已度过Vista的初体验阶段，应用技巧也就应该成为用户的下一站。

一、启动管理——Windows Boot Manager和BCDEdit

与历史上任何微软推出的新操作系统相似，Vista短期内根本无法取代上一代操作系统WinXP，换言之很长时间双系统才是多数用户的主流选择。由于微软一些强制性的市场推动政策，越来越多的PC在出厂会预装Vista，而不再是市场主流的WinXP。这种变化带来的应用问题就是，如何在预装Vista的PC上安装WinXP？

众所周知Vista中采用了全新的系统启动管理机制，Windows Boot Manager（Bootmgr.exe）。与Ntldr严重依赖于硬件不同的是，Vista中的新架构可实现完整的硬件独立性，且能与多种操作系统无缝结合，让Vista的启动/引导过程更加快速与安全。同时将之前Windows系统中由Boot.ini管理的内容移交给Boot Configuration Data（BCD，启动设置数据），当然也提供了新的启动选项编辑工具BCDEdit（BCDEdit.exe）来管理启动设置。因此直接在预装WinXP的计算机上安装Vista，Vista的Boot Loader能顺利接管Ntldr并正确设置双重启动，反之则会造成Vista的Boot Loader被WinXP的Ntldr+Boot.ini覆盖，从而导致Vista无法启动。因此这个问题的关键就是如何管理Vista的Boot Loader，在预装Vista的PC上安装WinXP只是其中一个具体应用。

假设用户计算机的硬盘在出厂时已分割了多个分区，例如DELL直销的计算机。接下来用户可从光驱引导并像以前一样正常安装WinXP，当然要注意必须将WinXP安装到非系统的其他分区中，以保证双操作系统的顺利共存。当WinXP安装完毕后用户已无法进入Vista，所以接下来必须重建Vista的Boot Loader并设置双重启动菜单。在这里我们需要借助Vista启动盘以及对应的编辑工具BCDEdit，BCDEdit是一个命令行工具，位于Vista系统目录“\Windows\System32”下。用户在WinXP中同样能够访问应用，只要键入“bcdedit /?”命令就能获取详细的帮助（**上图**）。整个具体操作步骤如下：



bcdedit详解

1.以管理员账户登录WinXP系统，在运行键入“cmd”启动命令行工具。在光驱中插入Vista安装盘，在命令行界面中定位到光驱盘符，运行命令“ X:\boot\bootsect -nt60 all ”，此时计算机已重建Vista的Boot Loader；

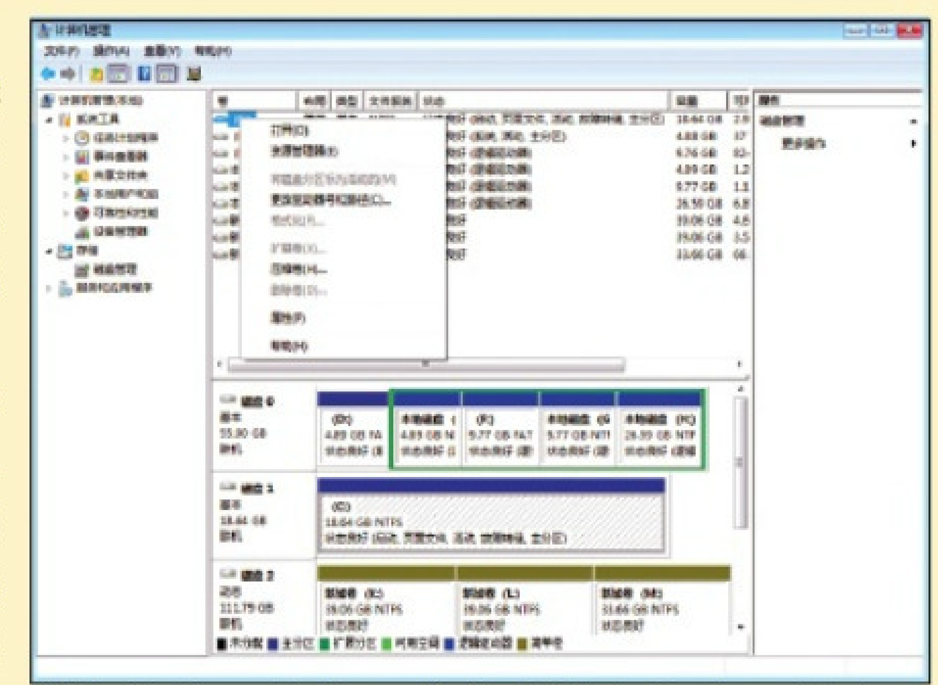
2.在命令行界面中定位到“X:\windows\system32\”目录下（注意X是Vista的系统目录分区），执行命令“bcdedit -create {ntldr} -d "WinXP"”；

3.继续运行命令“bcdedit -set {ntldr} device partition=X:”（Ntldr是WinXP的启动文件，X为Ntldr文件所在的分区）；

4.继续运行命令“bcdedit -set {ntldr} path \ntldr ”；

5.最后运行命令“bcdedit -displayorder {ntldr} -addlast”，此时BCD中已添加了WinXP的启动项目，只要重新启动计算机，用户就可在Vista的启动管理器中看到双重启动菜单，用户可选择任一系统启动。

Vista无损分区



很多计算机出厂前硬盘未进行预分区，也就是说系统中仅包含C盘。当用户安装双操作系统时，就必须首先为WinXP准备一个单独的分区。在过往的选择中，用户要么破坏现有数据进行分区操作，要么只能借助第三方磁盘管理工具来调整分区。不过现在Vista已经提供了不损坏文件数据，在原有分区中创建新分区的全新功能。

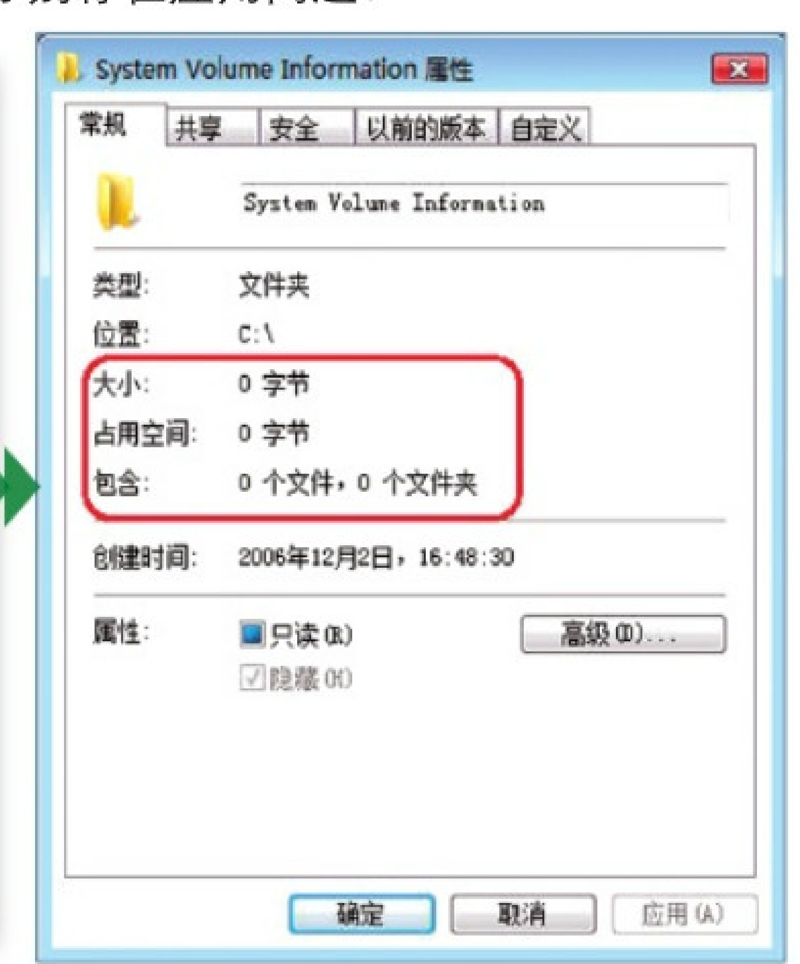
鼠标右键点击桌面“计算机”，选择菜单“管理”打开计算机管理工具，并点击左栏“存储”下的“磁盘管理”。在磁盘管理器中右键点击想要添加分区的硬盘，在弹出菜单中选择“压缩卷”，注意此操作只能支持NTFS格式分区。接着设置新创建的分区所占用的大小，例如想要从60GB硬盘分区中分割出一个20GB的分区，就要在压缩空间中设置40GB。现在右键点击刚创建而还未分配的分区，并选择弹出菜单“新加简单卷”。在新加简单卷的向导中，用户可以创建一个以MB为单位的自定义大小的卷，并设置调整新创建分区的盘符。最后将这个新创建分区格式化，关闭磁盘管理器，重新启动Vista即可。

很显然BCDEdit是个功能强大但并不友好的工具，熟练掌握它需要一个比较艰苦的学习过程。普通用户也可借助第三方工具VistaBootPro完成重建Boot Loader并设置双重启动菜单的任务，具体可以参见本刊2007年第11期《鱼与熊掌——Vista与XP双系统共存解决方案》。

二、系统维护——多系统环境及系统还原

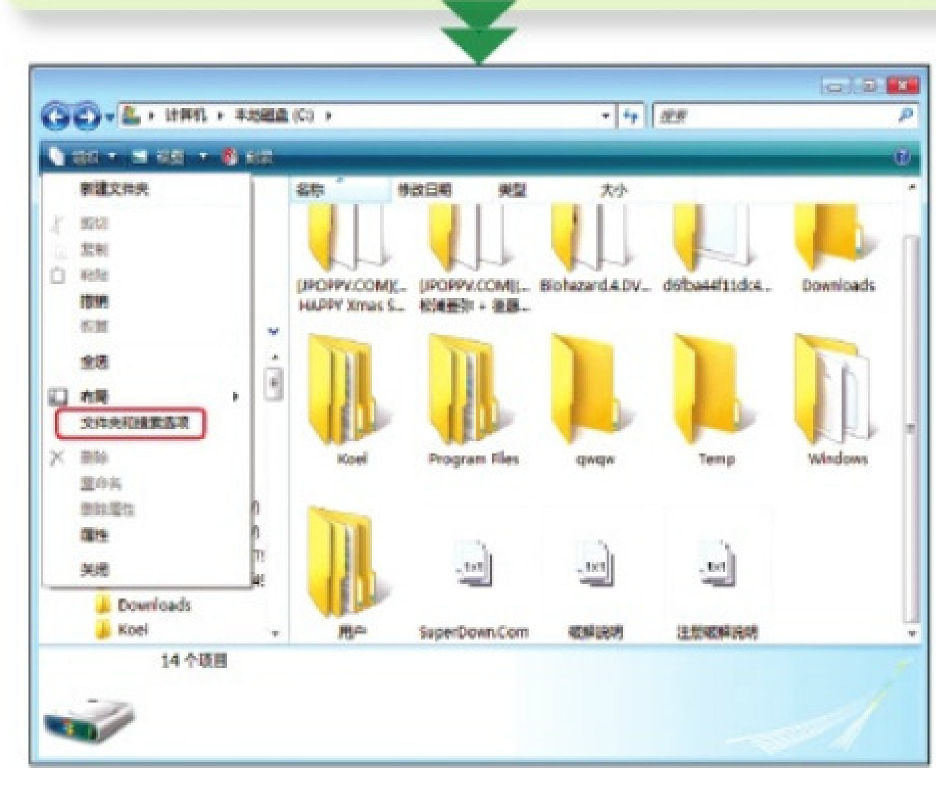
Vista的系统维护功能得到了很大增强，新增的系统备份功能和使用系统安装盘作为修复维护的启动环境等，这些功能有效解决了过往系统还原功能的缺陷。不过WinXP/MCE和Vista双系统、多系统环境及系统还原的默认硬盘分区空间占用、Vista的系统还原功能都分别存在应用问题。

①正如上文所言，WinXP与Vista的双系统很长时间会成为用户主流选择。在双系统的系统还原功能并未禁用的前提下，当用户试图利用Vista安装盘恢复还原点，极可能发现Vista系统分区上没有任何Vista系统还原点记录，自然系统还原也就成为完全无用的应用功能。事实上用户只要是在WinXP中查看Vista的还原记录，也就是Vista系统分区的“System Volume Information”文件夹。

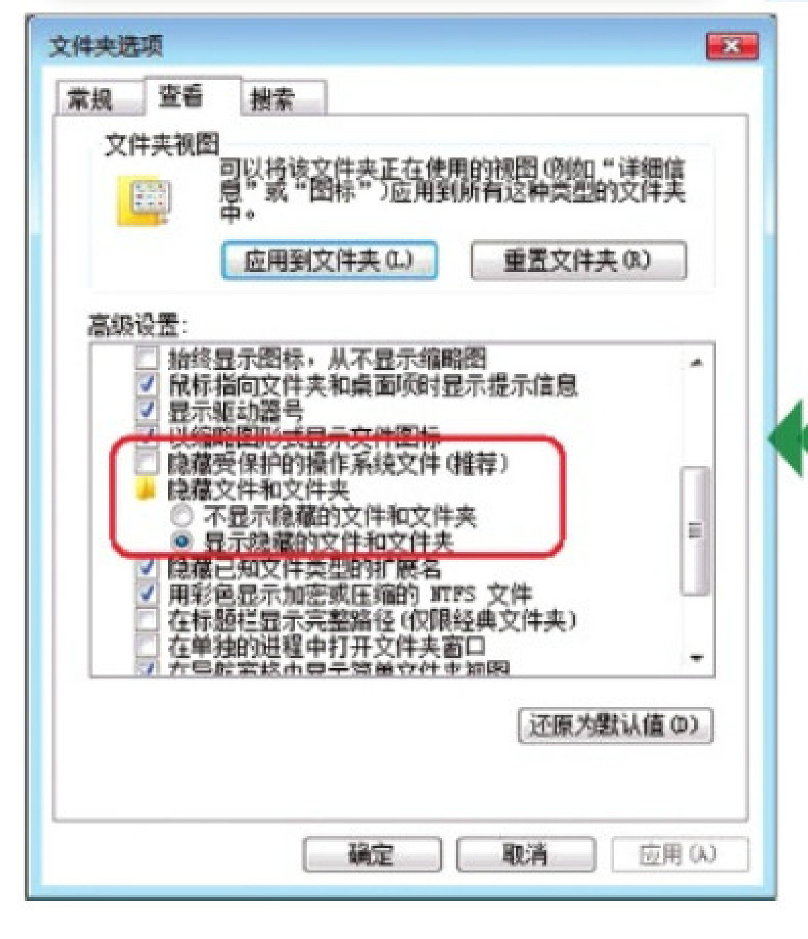


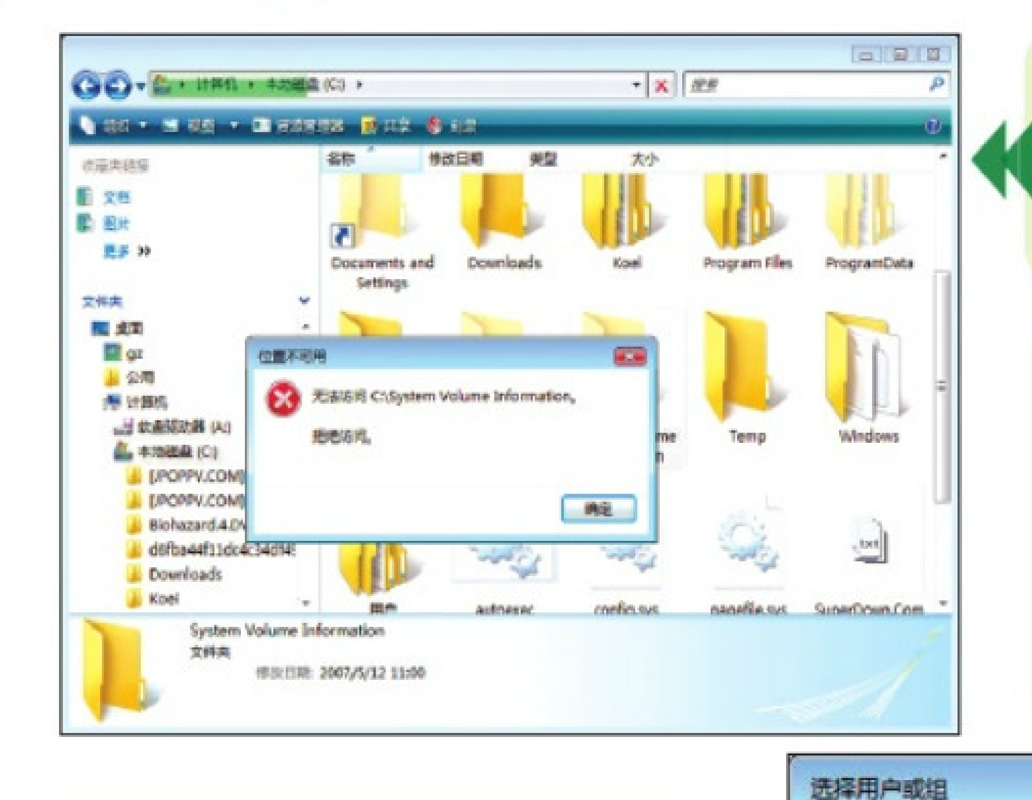
同样会发现文件夹中没有任何数据文件。这就是多重启动配置下Vista系统还原的应用问题，当WinXP启动后会导致Vista系统还原点无法通过完整性验证，从而造成Vista创建的系统还原点丢失。

②一种解决方案是手动备份Vista的系统还原点记录，无论是进行重大改变比如说安装新的硬件、驱动、新的可能修改系统核心的软件时系统自动创建的还原点，还是用户在进行相应的修改操作前主动手工创建系统还原点，只要创建后用户不通过双重启动进入WinXP，Vista下的系统还原点就不会被删除，所以用户有足够的时间将还原点记录手动备份到其他存储位置。打开资源管理器并选择菜单项“文件夹和搜索选项”。



③将文件夹选项窗口切换到查看页面，并选择设置窗口中“显示隐藏的文件和文件夹”及去除“隐藏受保护的操作系统文件”的选择。





④按下“确定”按钮后用户即可在系统分区看到隐藏系统文件夹“System Volume Information”。不过此时用户直接访问文件夹会遭到拒绝，因为当前账户并没有获得访问权限。

⑤右键点击“System Volume Information”文件夹，在弹出菜单选择“属性”选项，并将属性窗口切换到“安全”页面。

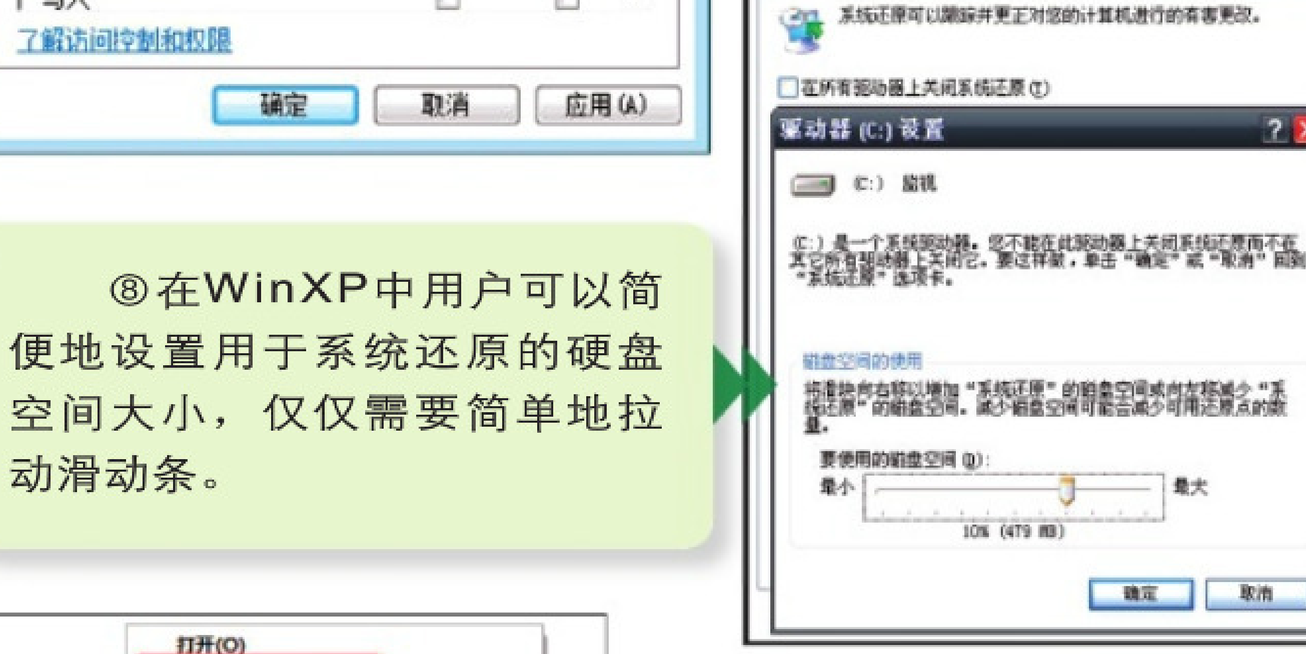
⑥点击安全页面中的“继续”按钮打开权限设置窗口，在权限设置窗口中点击“添加”并输入当前账户。



⑦然后在窗口中设置当前用户的权限，如果要移动还原点进行备份需要“读取”和“修改”权限。

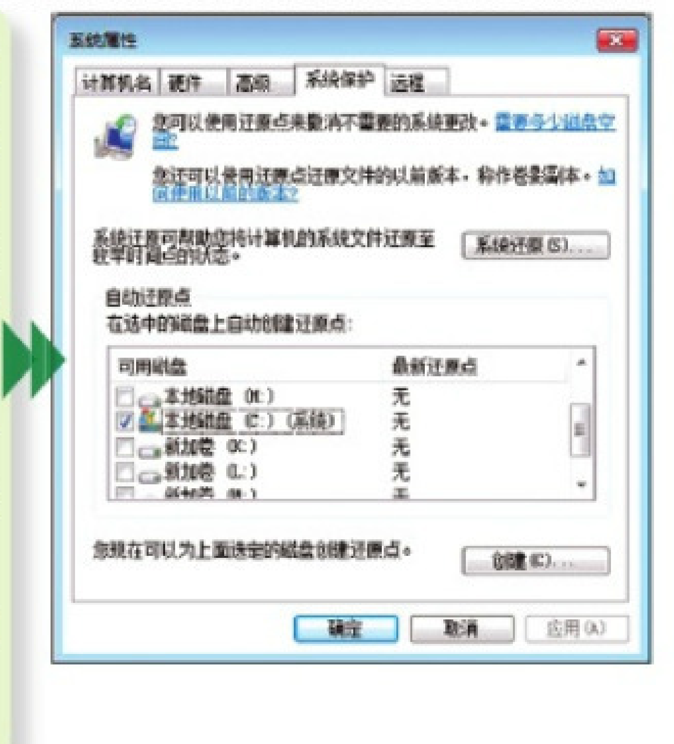
点击确定按钮返回资源管理器后，用户已能顺利进入“System Volume Information”文件夹，剩下的工作就是将其中的还原点移动到其它文件夹。

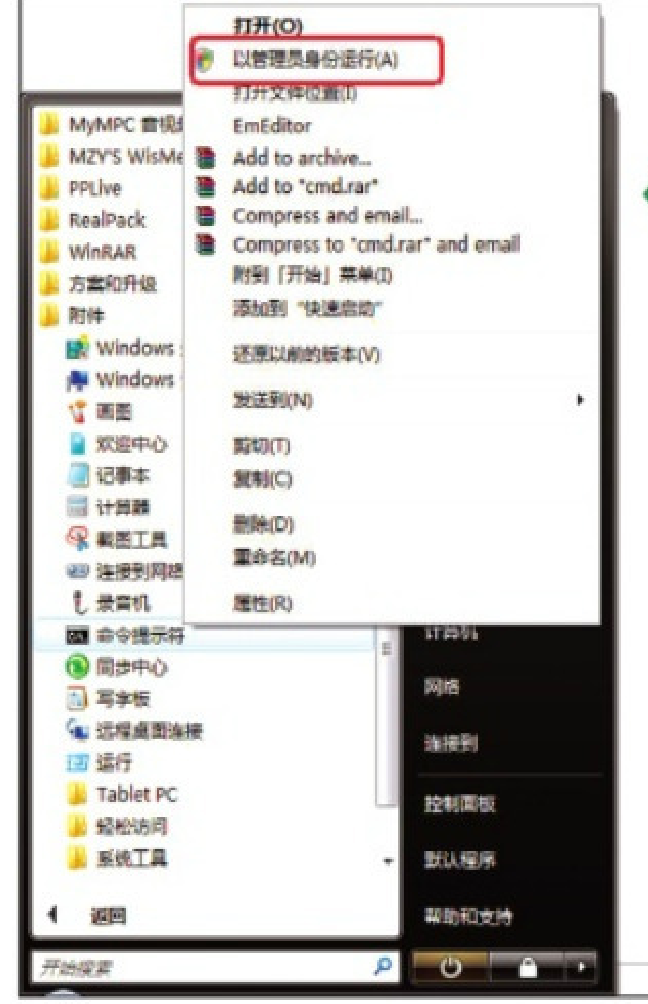
非双系统的计算机用户当然就没有上述烦恼，可以尽情享受Vista系统还原带来的好处。不过新的应用问题也同样困扰着单系统用户，那就是系统还原占用硬盘空间的调整问题。系统还原必须使用部分硬盘空间以存放系统还原点，很多时候用户不得不在系统还原与如何节省被占用的存储空间之间取舍。



⑧在WinXP中用户可以简便地设置用于系统还原的硬盘空间大小，仅仅需要简单地拉动滑动条。

⑨但Vista则没有相应的设置项，因此Vista总是默认以硬盘分区大小的15%为系统还原占用空间的上限，造成的直接后果便是随着系统还原点数量的增多，所占用的硬盘空间就会急速膨胀。





⑩如果不希望禁用系统还原功能或使用手工删除系统还原点的方式释放系统还原占用的硬盘空间，可通过Vista中的卷影复制服务管理命令行工具Vssadmin设置系统还原空间上限。在开始菜单中右键点击“命令提示符”，选择“以管理员身份运行”打开命令行窗口。

⑪执行命令“vssadmin resize shadowstorage /on=C: /for=C: /maxsize=XGB”，其中“/on=C: /for=C: ”指定待设置的硬盘分区，“maxsize=XGB”即为系统还原可以使用的硬盘空间上限，具体数值可根据用户自身需求设定。

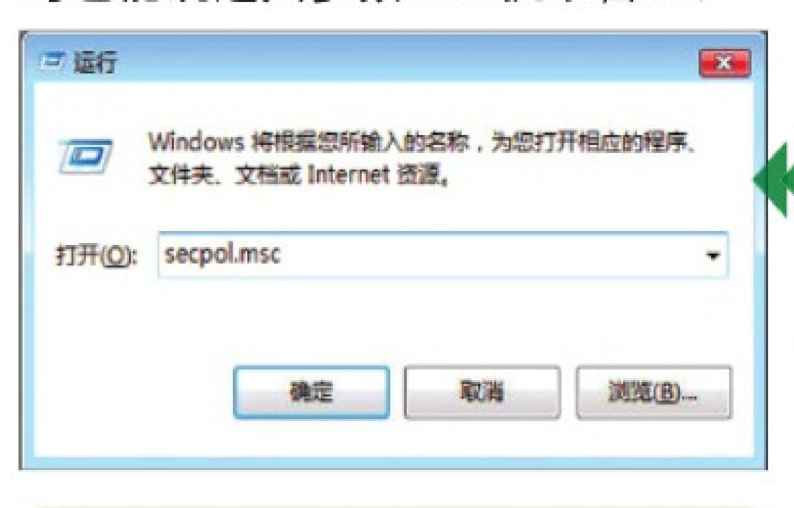
退出命令行窗口并重新启动Vista，系统还原功能所占用的最大硬盘空间就被限制在用户指定数值内，当然其中可保存的系统还原点数量也会相应减少。



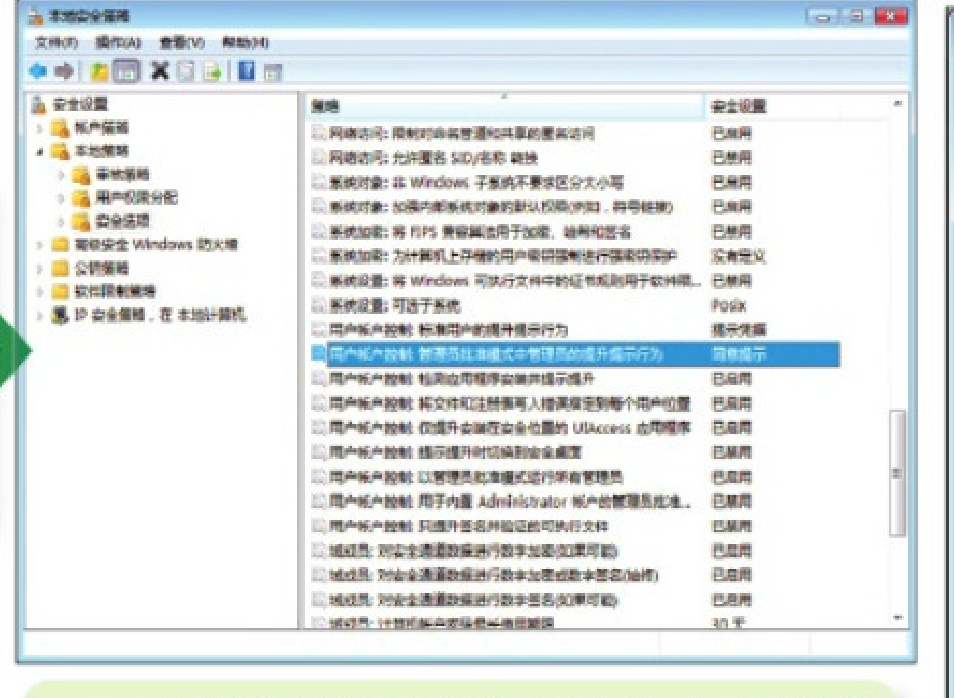
三、安全与便利的折中方案——UAC应用

作为Vista的最重要特性，UAC可有效提高系统安全性，但同时也让用户不得不面临困境，大多数日常操作都会被弹出的UAC提示窗口打断，严重影响用户的操作顺畅度与操作体验。因此很多用户都会禁用UAC以避开烦人的UAC提示窗口，当然整个系统的安全级别也会降至底端。因此建议用户不要采用彻底关闭UAC的极端方法，适当应用UAC技巧也能规避大多数UAC提示窗口。

①非常熟练的高端用户可以考虑降低UAC的级别，修改本地安全策略达到既启用UAC功能又规避UAC窗口的作用。按下Win+R键呼出运行对话框，键入运行命令Secpol.msc，打开“本地安全策略”管理单元窗口。

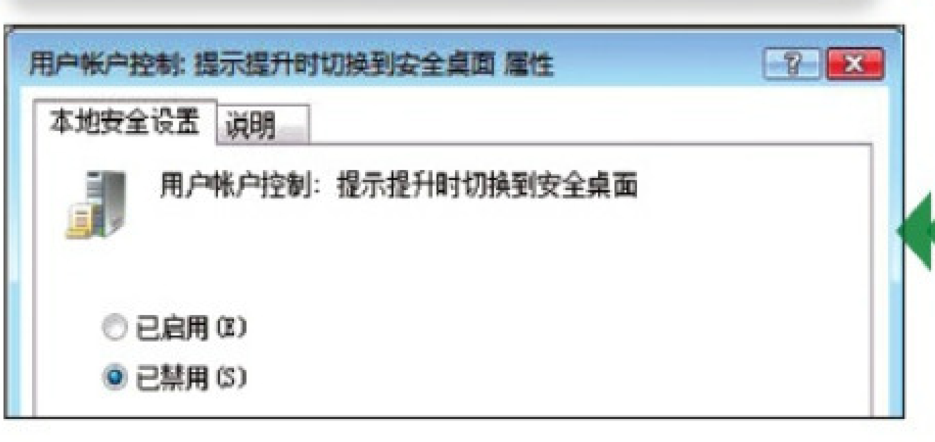


②在左侧的控制台树中依次展开本地策略、安全选项，在右侧的详细窗格里双击“用户账户控制：管理审批模式中管理员的提示提升行为”策略项。



③在打开的对话框里选中“无提示，直接提升”选项，然后点击“确定”返回管理窗口即可。

④当然用户可在上述的操作过程中发现，本地安全策略能调控的UAC还有很多，例如将“用户账户控制：提示提升时切换到安全桌面”策略项设置为“已禁用”，则可使得UAC提示对话框出现时不再切换到安全桌面，也就是许多用户深恶痛绝的屏幕闪烁变暗并不可操作的桌面。



这时候UAC功能仍然保持启用状态，但管理员账户执行管理任务时，系统就不再出现提示确认窗口，而是会直接运行。

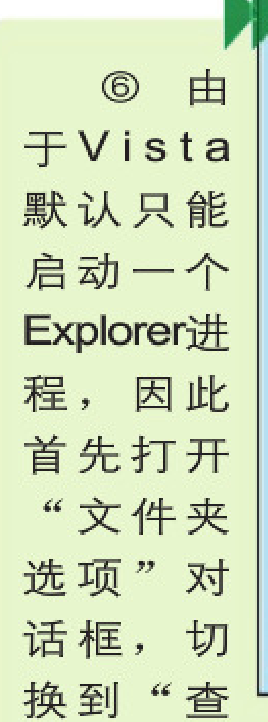
当然标准用户的操作仍然会被UAC功能限制，而管理员进行文件操作时遇到权限问题也还是会有提示窗口。注意这种模式下UAC的安全性被极大降低了，但仍然要强于用户直接禁用UAC功能，因为此时如IE保护模式等底层安全特性仍然在发挥作用。

⑤此时UAC提示窗口弹出速度不仅变得非常迅速，用户同时还能进行其它操作，例如截取UAC提示图片的工作，如果在安全桌面，用户就必须借助数码相机了。

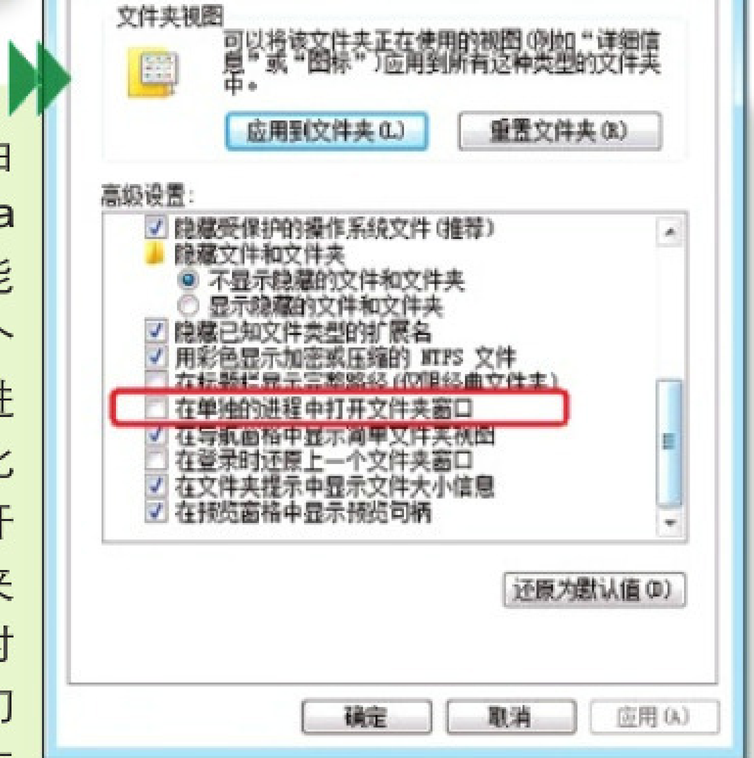


以上安全策略的修改设置都会降低Vista UAC安全特性，因为一个恶意软件如果需要提升权限同样可以被直接执行，为了保证安全性最好同时启用策略项“用户账户控制：只提升签名并认证的可执行文件”，这样没有合法数字签名的应用程序将被拒绝执行。无论如何用户只要掌握这种方法即可，并不推荐大多数用户使用，更加安全可靠的办法是使用下文的临时禁用UAC。

注意到大部分系统管理和文件操作都可在资源管理器中完成，而Vista的进程级别是具有继承性的，因此只要是管理员级别的“Explorer”进程，就能保证在资源管理器里启动任何应用程序都会自动继承管理员级别的访问令牌，并且不受UAC的限制，包括执行管理任务和文件操作。因此用户只要将需要规避UAC的操作放置在管理员级别的资源管理器中，就可实现临时禁用UAC功能的目的；将不能够规避UAC的操作放置在标准用户级别的资源管理器中，又保证整个系统的UAC安全性不受任何影响。因此比较实用的临时禁用UAC的办法就是打开两个独立的Explorer进程，其中一个Explorer进程链接管理员的访问令牌。



⑥由于Vista默认只能启动一个Explorer进程，因此首先打开“文件夹选项”对话框，切换到“查看”标签页，确保选中“在单独的进程中打开文件夹窗口”，而这个设置确保可以打开两个独立的Explorer进程。





⑦当用户要想进行复制、移动、删除、创建文件等安全操作时，只要右键单击开始菜单中“Windows资源管理器”菜单项，选择“以管理员账户身份运行”，就可打开一个以管理员权限运行的资源管理器窗口，在这里用户的任意操作不会再出现UAC权限提升的提示。



⑧为了方便起见，可为高级别资源管理器添加一个开始菜单项，只需单击该菜单项就可提升权限，从而打开一个高特权的文件夹窗口。首先把Explorer.exe从%windir%中复制到“文档”里，然后在属性对话框的“兼容性”标签页里勾选“以管理员身份启动该程序”复选框。

⑨接着鼠标右键单击其Explorer.exe并选择“附到[开始]菜单”命令，即可在开始菜单里添加菜单项，为示区别将菜单项重命名为“管理员：Windows资源管理器”。

创建收藏夹链接

在提升权限的“Windows资源管理器”窗口里如何管理任务呢？例如磁盘碎片整理或启动计算机管理工具，总不能打开系统安装目录手工寻找对应的应用程序吧，否则也未免太不方便了。我们知道登录账户的开始菜单的实际路径是在“%APPDATA%\Microsoft\Windows\Start Menu\Programs”下，因此只要直接在文件夹窗口里给该路径设立一个快捷链接，然后就可通过单击左侧导航窗格里的“开始菜单”链接，轻松访问开始菜单里的项目并以管理员权限直接启动。首先打开管理员级别的资源管理器，在文件夹窗口里进入“%APPDATA%\Microsoft\Windows\Start Menu\”，然后选择其下的“程序”，并直接拖曳到左侧的“收藏夹链接”窗格，并改名为“开始菜单”就行了。今后只要打开这个提升权限的资源管理器窗口，就可直接单击“收藏夹链接”窗格里的“开始菜单”这个链接，这样执行管理任务非常方便。



四、网络调整——提高并发线程

Vista的网络应用功能得到了极大增强，包括全新编写的网络堆栈及更加清晰明了的网络中心。当然某些常用操作也因此变得相对复杂，例如进入“网络连接”窗口，更麻烦的是自从WinXP SP2来就存在的网络连接问题，即TCP/IP连接受到限制导致P2P工具下载速度缓慢。

快速进入网络连接

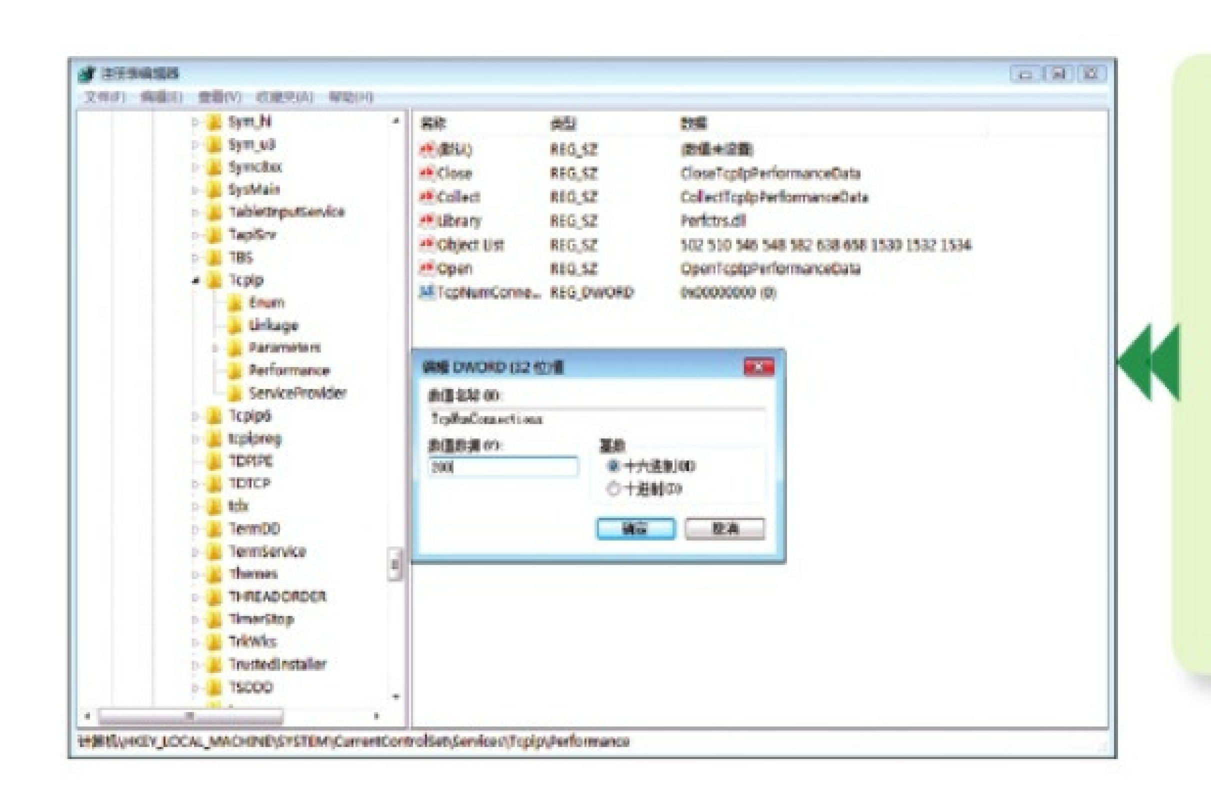
在WinXP中，当我们需要查看网络属性或更改网络设置时，只需右键单击桌面上的“网上邻居”图标选择属性，即可进入“网络连接”窗口，而不必通过控制面板逐级浏览。而在Vista中，情况有了些许改变，桌面“网络”图标的属性链接至“网络与共享中心”页面，而要进入“网络连接”界面，用户不得不进行附加的操作，即通过左侧任务列表中的“管理网络链接”。对于仅仅需要进行网络设置的情况而言，这样的步骤显然过于ā嗦，对应的解决办法便是创建一个指向“网络连接”的快捷方式，绕过网络与共享中心。首先在桌面上单击鼠标右键，依次选择“新建”→“快捷方式”，在项目位置对话框中输入如下内容“explorer.exe ::{7007ACC7-3202-11D1-AAD2-00805FC1270E}”，最后命名该快捷方式并点击完成即可。这样当用户需要设置或查看网络属性时，只需点击该快捷方式便可直接进入网络连接窗口，而不必再经过网络与共享中心的途径。



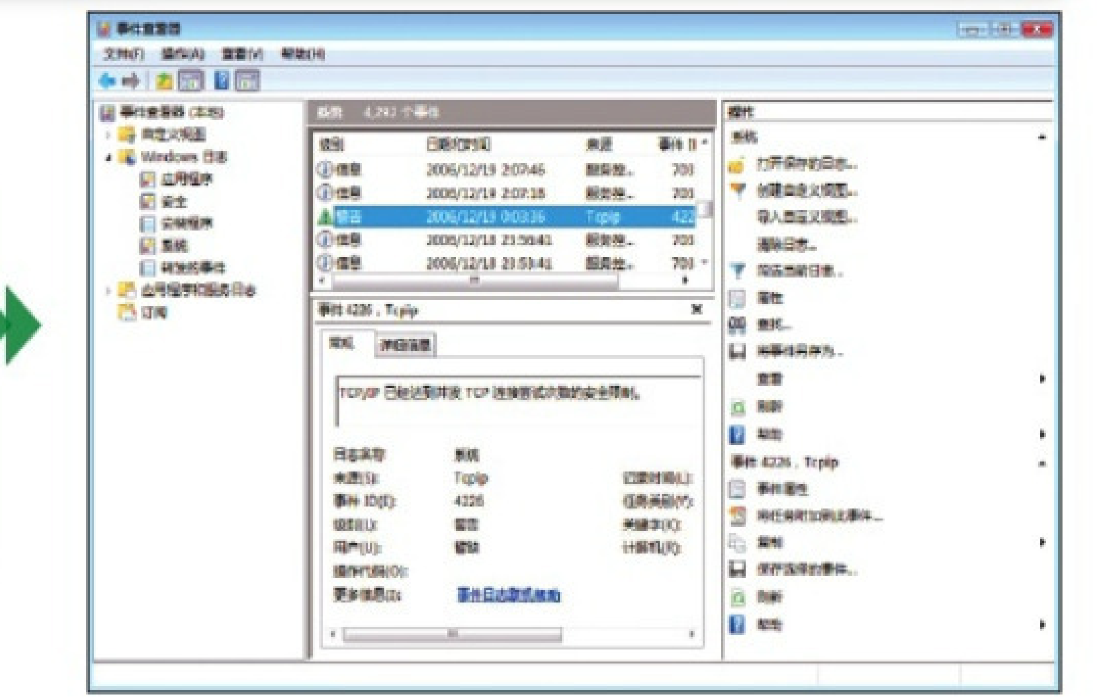
我们知道不同版本WinXP SP2的Tcpip.sys文件均采用不超过10个并发线程/秒的设置，在Vista中Tcpip.sys文件同样存在类似对外出并发连接线程的限制，而且Vista的并发限制依版本不同数值不同，比如说Vista Ultimate的并发限制不超过25个并发连接/秒，而Vista Home Basic则仅允许2个并发连接/秒。Vista对并发连接的限制和WinXP SP2的解决办法一致，也就是破解Tcpip.sys文件对并必连接的限制。首先下载已经破解后的Tcpip.sys文件，tcpip.sys（Vista X86）（http://depositfiles.com/en/files/757980），Tcpip.sys（Vista X64）（http://depositfiles.com/en/files/757979）。



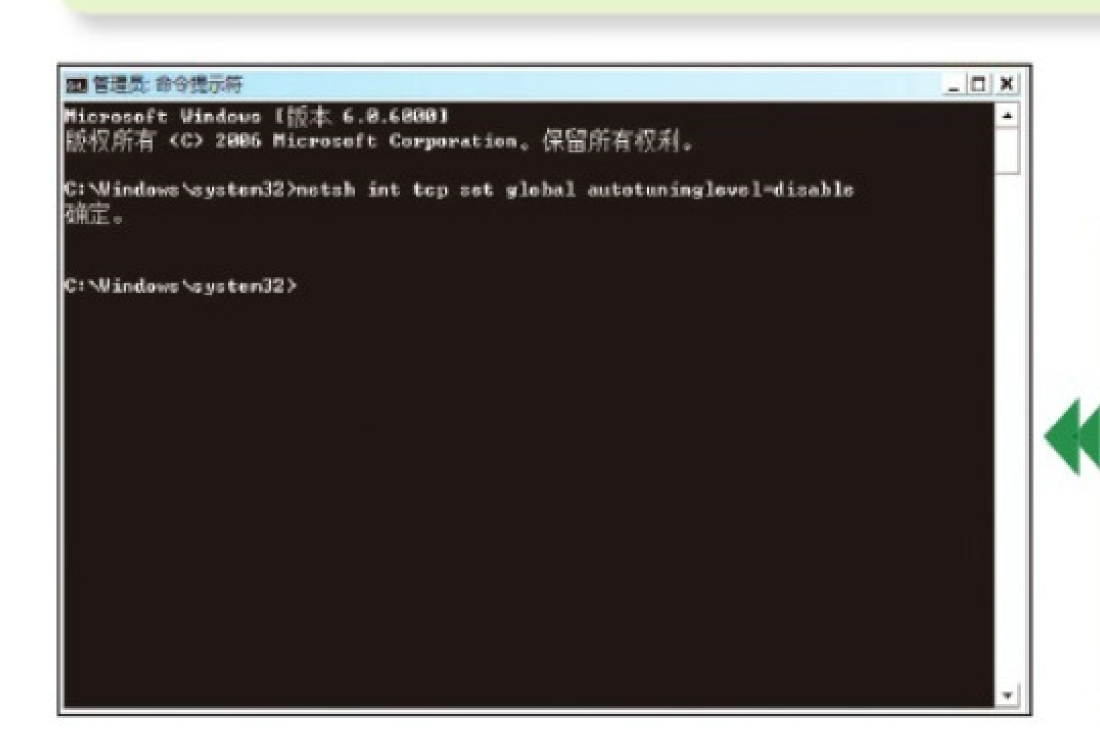
①要将下载解压的相应版本Tcpip.sys替换系统文件，必须取得该文件的所有权及控制权限。以管理员身份打开命令行窗口，并运行命令“takeown /f c:\windows\system32\drivers\tcpip.sys”，接着再运行命令“cacls c:\windows\system32\drivers\tcpip.sys /G GZ:F”，键入“Y”同意。其中“/G GZ:F”意指赋予用户“GZ”对该文件的完全控制权限，用户应根据实际情况修改。在替换文件前还必须禁用Vista的系统完整性检查，不然系统重启后修改后的Tcpip.sys会被原始文件再次覆盖，因此在命令行窗口中运行“bcdedit.exe -set loadoptions DDISABLE_INTEGRITY_CHECKS”。



②完成了上述操作后即可使用下载的Tcpip.sys覆盖Vista中的原始文件，将其直接拷贝到“C:\windows\system32\drivers”下即可，直接拷贝失败的话进入安全模式即可。最后修改注册表设置最大外出并发连接数量，打开注册表编辑器找到如下注册表分支，“HKEY_LOCALL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters”，在其下新建一个名为“TcpNumConnections”的Dword键。



③输入希望限制TCP/IP并发限制的数值。至此即完成对Vista并发连接限制的破解，用户不妨打开P2P下载工具后查看系统事件日志，如果不再出现并发限制警告即证明破解成功。



④禁用“Auto Tuning”功能的设置步骤相当简单，首先打开具有管理员权限的命令行窗口，在命令行中输入“netsh int tcp set global autotuninglevel=disable”，当运行完成返回“确定”字样后重启系统即可。当然如果禁用后没有改善，用户可以再次执行“netsh int tcp set global autotuninglevel=enable”，重新打开Auto Tuning功能。

即使TCP/IP的并发限制被破解，某些情况下用户仍然会发现多个并发连接的应用中下载速度偏慢，这可能跟Vista中TCP/IP新引入的“Auto Tuning”特性有关。从理论上说“Auto Tuning”应该能根据网络应用情况调整、优化，从而提高网络传输速率，因此在Vista的默认设置中“Auto Tuning”是自动启用的。但目前实际应用中软硬件环境很难达到“Auto Tuning”的要求，反而导致网络连接速度被降低。因此用户可以尝试禁用TCP/IP的“Auto-Tuning”功能，以改善网络连接的实际速率。

五、文件夹调整——将个人文件夹移至其他分区



①Vista中用户个人数据被统一整合到系统盘根目录下的“Users”文件夹下，与WinXP中使用“Documents And Settings”的设置迥然不同。带来的好处便是用户个人数据组织更清晰，结构更合理。

在Vista的默认设置下，自动为每个用户在“Users”文件夹创建一个子目录，其下分别包含文档、链接、收藏夹、图片、音乐、联系人以及保存的游戏等11个子文件夹，分门别类储存相应的数据。不过将用户个人数据与系统文件共存于同一驱动器的做法即不安全，大多数Windows的熟练用户也并不喜欢。例如系统崩溃时用户可通过简单地恢复镜像以免去重新安装Vista的麻烦，但这种将用户文件夹置于系统分区的设置却要求用户在恢复前必须首先导出用户个人数据，不然就会像系统文件与设置一样被镜像文件中的内容所覆盖。简单的解决办法便是将用户个人文件夹移出系统分区，这样无论使用镜像恢复或重新安装Vista，均不会影响存放在其他驱动器下的个人文件夹。

②将用户个人文件夹移至其他分区有两种办法。首先点击开始菜单，右键点击“文档”并选择“属性”菜单。

③在属性窗口切换到“位置”选项卡，改变文件夹位置的分区盘符，例如原先是“C:\Users\Administrator\Documents”，则将C改成欲放置个人文件夹的分区盘符。

④点击“应用”按钮后会询问用户是否想要创建文件夹，选择“是”继续下一步。接着会询问用户是否要将旧的文件移动到新的位置时，选择“是”即可完成最后设置。



⑤另一种方法更加简单，首先打开资源管理器在其他分区创建一个新的文化夹，然打开用户个人文件夹，选中其中的所有项目，包括文档、图片等，按住鼠标右键将其拖到新建的文件夹上，在弹出菜单中选择“移动到当前位置”即可。

这种方法更具灵活性，可迅速移动部分特定的项目到新建的文件夹中，而将其他项目仍保留在原系统分区“Users”文件夹下。



⑥将用户个人文件夹移出系统分区的好处是毋庸置疑的，不过许多用户在将个人数据全部移到其他分区中的文件夹后，却发现IE7出现问题——无法再收藏新的网站了，当用户欲将一个新的网站、源添加到收藏夹，Vista就会弹出一个错误提示窗口告知无法收藏。

发生这种问题是由于IE7运行在保护模式下，权限较低，因此导致其无法对保存在其他分区上的收藏夹子目录进行修改或创建新项目的操作。因此要想继续使用IE7的收藏功能，必须给予IE7对收藏夹子目录的操作权限。打开具有管理员权限的命令行窗口，定位到其他分区的用户个人目录下，即收藏夹的父目录中运行命令“icacls favorites /setintegritylevel (OI)(CI) L”，再试试IE7，即可发现收藏可顺利完成。



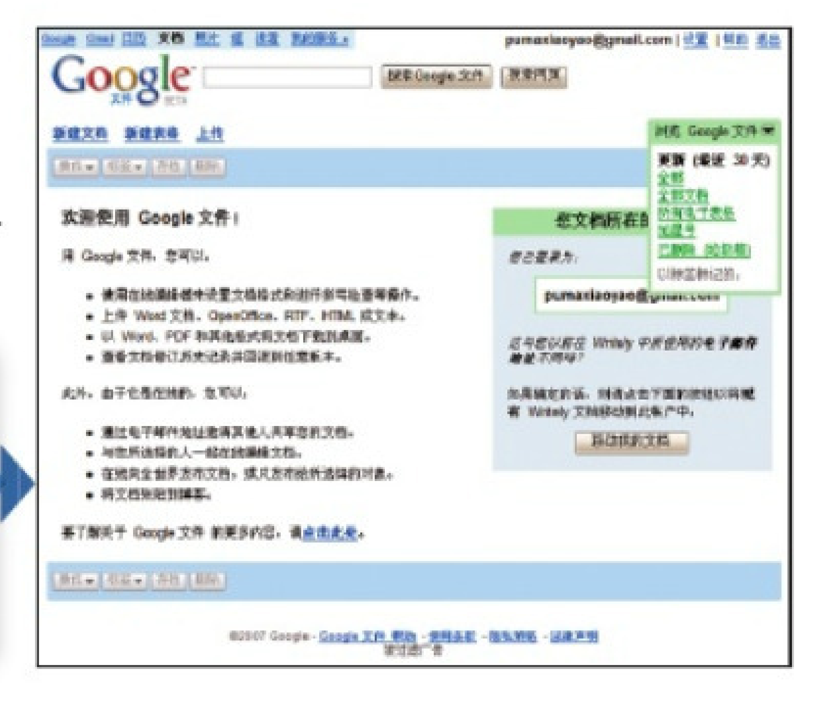
伴随网络的发展，各种各样的在线软件纷纷推出——微软的Live Mail大有取代Outlook之势，Google的在线办公系列软件让业界震动好一阵子，各种应用软件也纷纷出现了在线版本。软件应用开始了由桌面软件向在线软件的演化过程，在线软件究竟功能如何，能满足日常操作的需要吗？

办公类在线软件

一、文字表格全处理——“Google文件”

“Google文件”是“Google Docs & Spreadsheets”的中文版（http://docs.Google.com/?hl=zh_CN&pli=1），可在线编辑Word文档和Excel电子表格。

打开“Google文件”首页并使用Google账号登录后，在这里可选择“新建文档”或“新建表格”，也可点击“上传”按钮，将本地的Word文档或电子表格上传进行编辑，上传的文件会被保存到“活动文档”列表下。点击“浏览Google文件”，在下拉菜单中，可选择打开上传或直接创建存储在服务器上的文档和表格。



1.文档编辑

点击“新建文档”链接，打开文档编辑界面。编辑界面与Microsoft Office窗口非常相似，分为“菜单栏”和“工具栏”两部分。

①菜单栏上可选择编辑文档，插入图片或表格、链接等，还可查看修订信息，进行HTML网页编辑。在工具栏上有撤销、重复、剪切、复制、粘贴、粗体、斜体、下划线、字体等按钮，无论是相对简单的字体、字号，还是稍显复杂的项目编号、样式图片，几乎所有的常用操作都可通过工具栏按钮完成。在“样式”下拉菜单中，还可轻松设置文档页面格式。另外，“Google文件”还具备了拼写检查功能，这对于经常编辑英文文档的朋友还是相当有用的。

②在使用“插入”功能添加图片时，可以方便地设置图片大小与文字混排格式。在HMTL页面编辑中，用户需要直接输入HTML代码进行网页编辑，相对来说功能比较单调。在“修订”中可查看文档修订历史记录，并回滚恢复到任意版本。

③值得一提的是，在编辑文档中可点击“发布”选项卡，将文档直接发布到自己的博客上。首次使用时，需要设置博客站点，目前Google文件支持Blogger.com、WordPress.com等博客服务器，也支持Blogger、metaWeblog或MovableType API的博客。设置完成后返回“发布”页面，单击“张贴到博客”按钮，就将文档发布到博客站点上。

④在编辑过程中，会自动进行保存。编辑完成后，可以通过“文件”菜单进行保存，文档其实是保存在Gmail邮箱中的。另外，可使用“另存为”功能，将编辑的文档以转换为HTML、RTF、Word、PDF等多种格式，下载保存到本地。

2.电子表格

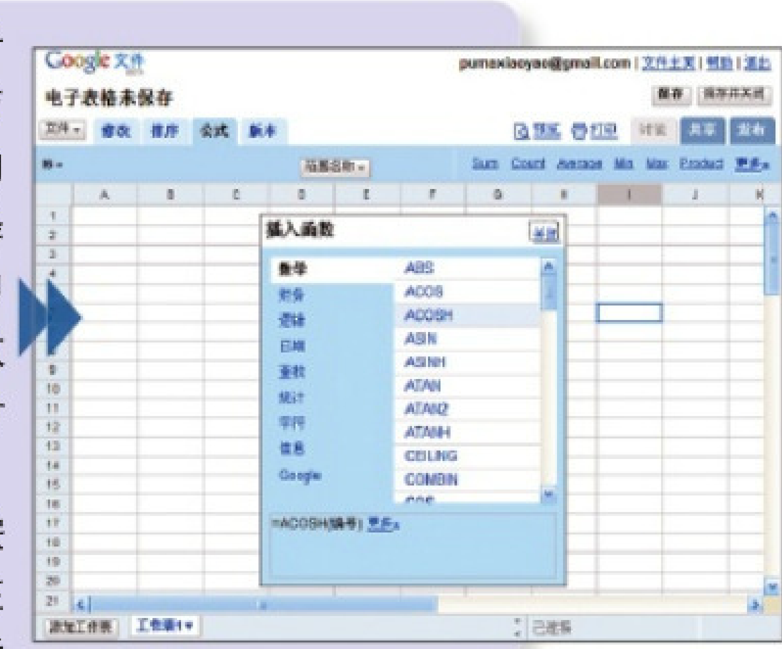
Google文件的电子表格功能，支持从本地上传表格在线编辑，也可新建或打开保存在Google服务器上的表格文件，支持流行的电子表格格式包括XLS和CSV。

①在电子表格编辑页面，可以看到与微软的数据表格软件Excel非常相似。



同样的，在编辑过程中可以自动保存表格，也可在编辑完成后，使用“导出”命令将表格转换成CSV、XLS、ODS、PDF等格式下载保存到本地。

②Google的在线电子表格还有强大的数据排序与统计功能。选择页面中的“排序”选项卡，可字母降序或升序排列。选择页面中的“公式”选项卡，可对数据进行统计计算。在统计窗口上方右部有“Sum”“Count”等常用的统计按钮。点击“更多”按钮，在弹出的函数对话框可选择插入复杂函数，对数据进行复杂的统计计算。



3.共享文档

在文档与表格编辑过程中，可邀请其他用户共享查看或协作编辑正在进行的工作。

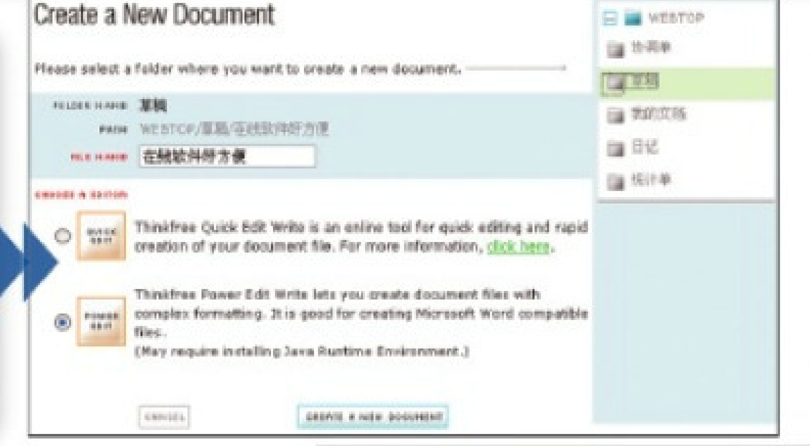
点击右上角的“协作”选项卡，可根据不同的权限分别设置“协作者”或“浏览者”，在下面的文本框中，输入邀请人员的电子邮件地址，每个文档最多只能同时供50人进行共享。如果想让更多的人浏览文档，可点击“发布”按钮，将该文档生成一个网址链接，可通过此链接访问和查看发布的文档。

二、以假乱真的在线Mircosoft Office——ThinkFree Office

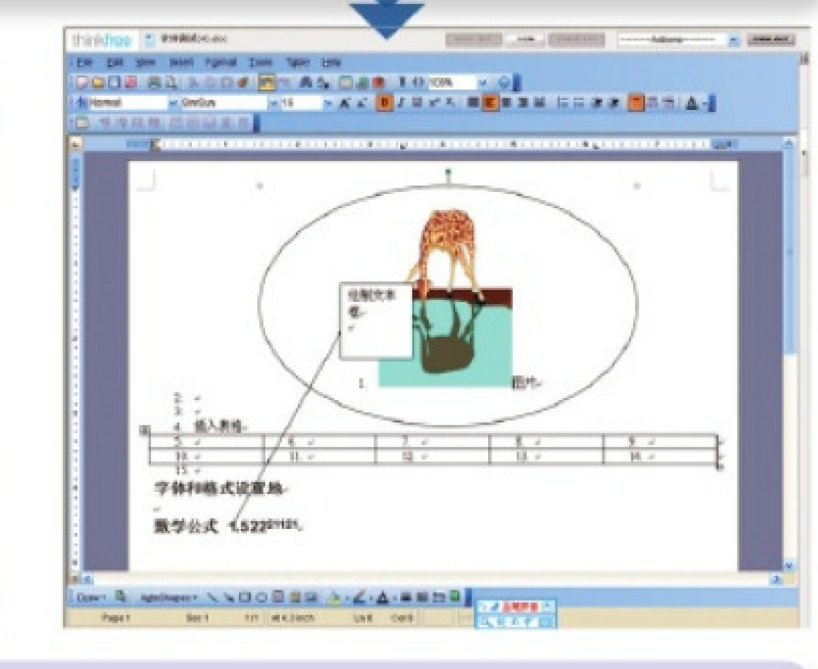
ThinkFree Office也是一款相当优秀的在线Office软件（http://www.thinkfree.com），它包括全面的办公功能，有ThinkFree Write（文档编辑）、ThinkFree calc（表格处理）及ThinkFree Show（幻灯片）。ThinkFree最大特色，就是高度模仿了Office 2003界面，非常贴近用户的使用习惯。

①注册账号并登录ThinkFree，选择页面中的“My Office”（我的办公室），在页面左侧的“My Folders”处可以看到自己的办公文件夹。ThinkFree为每个用户提供了多达1GB的存储空间，在“My Folders”处可以管理服务器上的文件夹目录，并可选择将文件夹中的文件下载到本地。在页面中间，显示当前文件夹中的所有文档，可对文档进行复制、改名和删除操作。

②点击“New Document”按钮，弹出新建文档页面，在右侧选择文档保存文件夹路径，并可选择两种编辑模式。



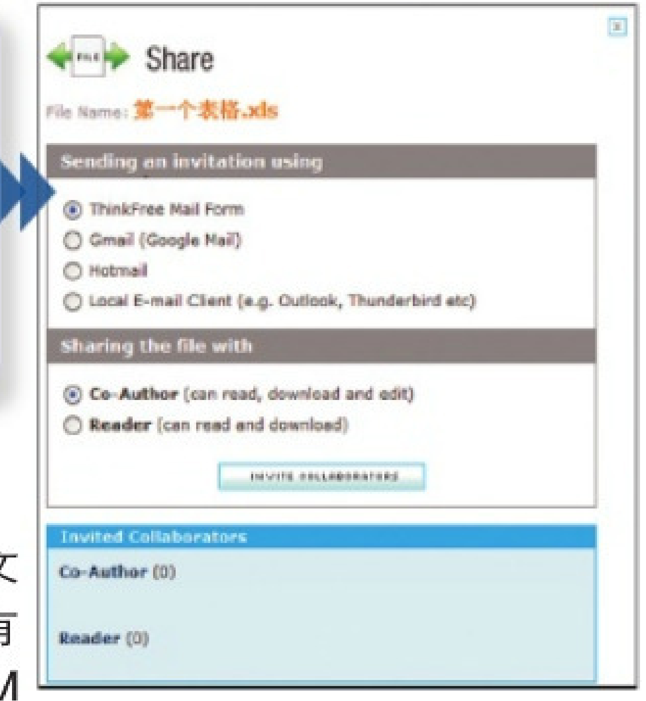
③其中“Power Edit”模式的编辑功能更为强大，以该模式新建文档，要求先安装一个Active X插件才可进行编辑。打开编辑窗口后，可以看到这俨然就是一个微软英文版的Word，ThinkFree的文档编辑界面、功能上都将Word模仿得惟妙惟肖。



在编辑窗口中可以正常的输入中文，进行文字格式及段落页面格式的编排，同时支持图片的嵌入、手工绘制图案或图表，输入数学公式、上下标等。可以说，Word所有的功能在ThinkFree中基本都有了，常用Word的用户，一定会觉得ThinkFree的文档编辑非常顺手。文档编辑完毕后，可像在Word中一样点击工具栏上“保存”按钮即可，非常方便，而且ThinkFree还支持将编辑的文档，保存成PDF格式下载到本地。

④ThinkFree Office中的电子表格和幻灯片功能，与微软的Excel、PowerPoint从界面到功能及操作上，都非常相似。

⑤另外，ThinkFree Office也提供了共享功能。在页面最上方的“Actions”下拉菜单中，可以选择“Share”命令，弹出共享对话框。在“Sending an invitation using”中设置发送共享邀请的邮件，“Sharing the file with”设置共享权限，如果选择“Co-Author”权限，其它用户还能下载并修改我们编写的文档、电子表格或幻灯片。点击“Invite Collaborators”按钮，然后输入邀请共享者的邮件地址，点击“Send”发送邀请邮件即可。

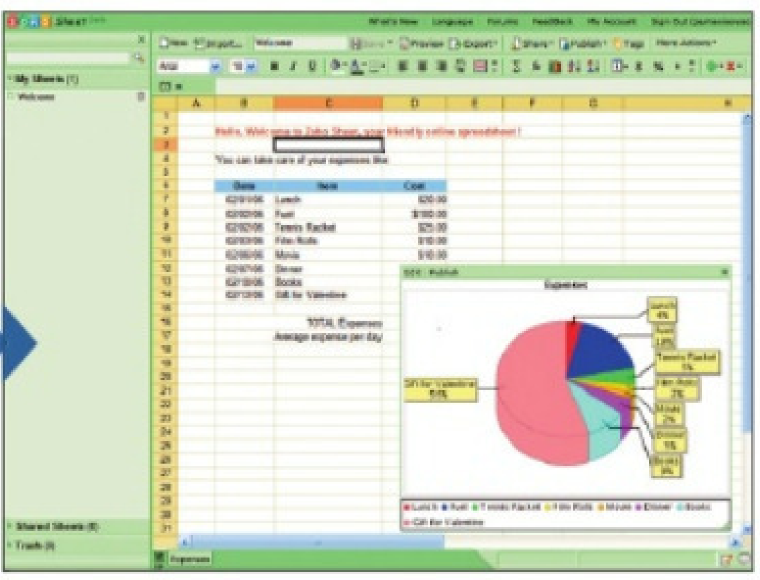


三、功能最全的Zoho Office Suite

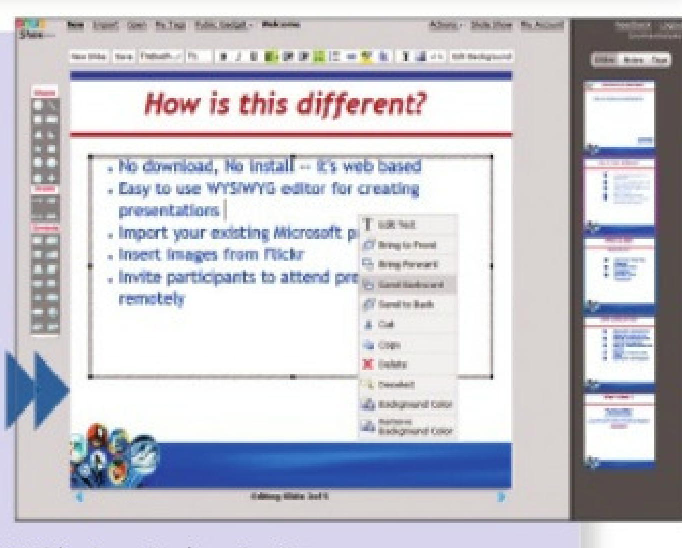
Zoho Office Suite是一款包含了众多办公功能的在线Office套装软件，除了有进行文档编辑的Zoho Writer、电子表格处理Zoho Sheet、幻灯片制作Zoho Show外，还包含有用于在线数据库Zoho Creator、在线邮件客户端Zoho Mail、Zoho Projects、Zoho CRM及Zoho Meeting等工具。

①Zoho Writer的文档编辑窗口界面，与微软的Word略有差异。在左侧是文件浏览区，编辑的文档一般存放在“My Docs”文件夹中，可使用“Sort by”进行排列。在“Templates”中保存了文档模板，下面还有共享和发布文件夹及垃圾箱等。中间是文字编辑窗口，上方有编辑菜单和工具条，排列方式虽然与Word不尽相同，但基本功能按钮与操作都是差不多。Zoho Writer与一般在线网页Office相比，比较有特色的是支持右键菜单命令，可以方便地进行各种操作。

②Zoho Sheet的功能比较全面，对表格数据的各种输入、计算、复杂的函数统计都能胜任，而且还支持数据制作图表的功能，这在在线Office中比较少见。



③Zoho Show也能满足普通幻灯片制作的需要，而且各功能按钮都集中在面板上，结合右键菜单，操作起来很方便。



点　评

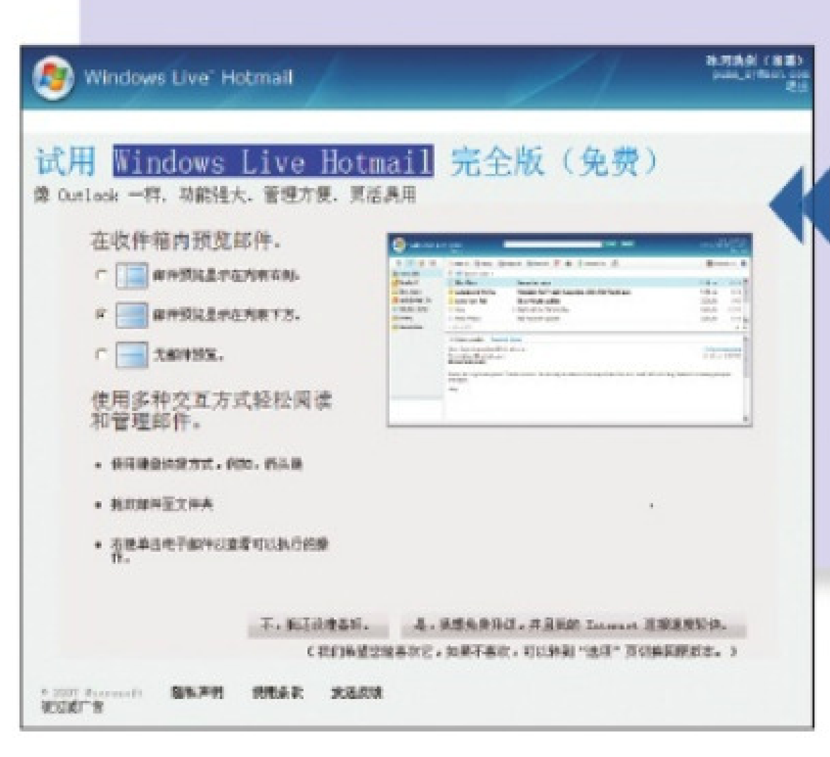
Google文件在线办公的中文界面很易用，对文档和表格的格式支持比较全面，其最大的特色在于共享与协作办公。不足的是功能有待增强，欠缺幻灯片的功能。不过听说Google已经收购了Tonic System，将在今年夏天推出类似于微软PowerPoint的在线幻灯片制作工具，这是一个好消息。ThinkFree Office对Microsoft Office模仿得最好，从界面到功能上都非常相似，唯一的缺点是加载操作速度有些慢。Zoho Office Suite功能比较实用，而且操作体验非常不错，速度很快，其电子表格功能比较强大。

邮件客户端类在线软件

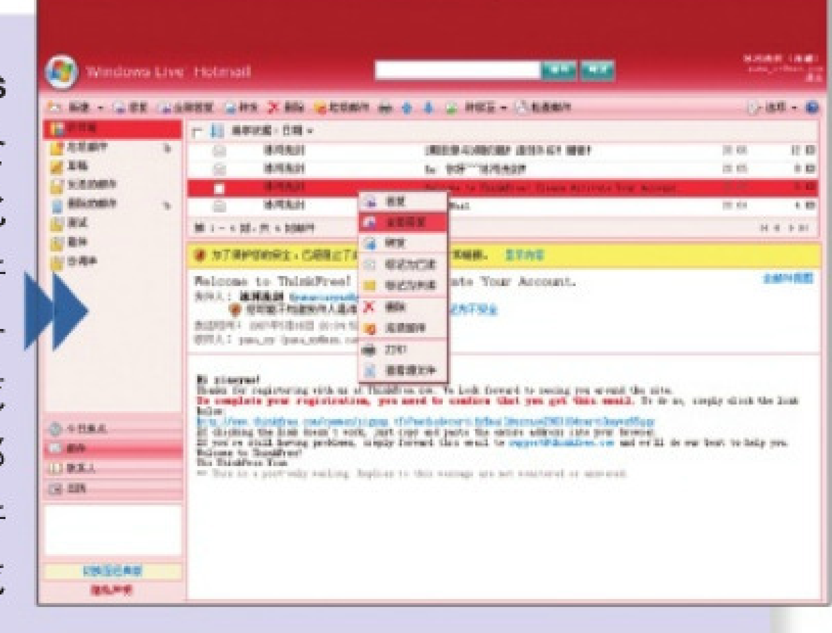
5月初，微软的Windows Live Hotmail正式上线了，它拥有更快的速度，类似于Outlook的功能和更华丽的界面，完全成了Outlook的在线替换产品。此外，一些在线邮件客户端也早已纷纷出现在网络上，如BMail、Zoho Mail等。

一、酷似Outlook的Windows Live Hotmail

①Windows Live Hotmail的用户登录邮箱后，在首页上将会看到“免费升级Windows Live Hotmail完全版”的链接提示，点击该链接，将弹出升级页面。在这里可选择Windows Live Hotmail完全版的页面布局，确定后即可完成升级。



②登录Windows Live Hotmail完全版，最显著的变化是多出了一个邮件预览窗口，选择一封邮件后，在预览窗口中即可看到邮件的内容。当邮件中包含有附件或图片链接等时，Windows Live Hotmail会像Outlook一样自动阻止邮件中的附件、图片和链接，以保证安全。如果要查看其内容，可点击预览窗口上方的“显示内容”按钮。



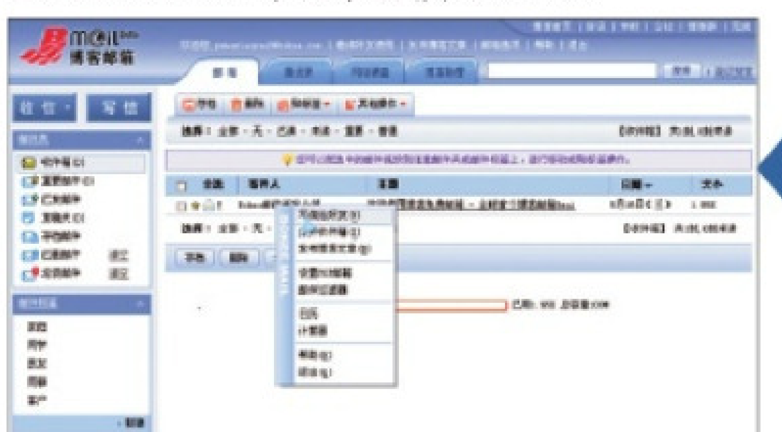
③与普通的Web邮箱程序相比，Windows Live Hotmail作为一个在线邮件客户端，支持鼠标右键，可通过右键快捷回复邮件，删除、标记管理邮件，还可通过右键对左侧的邮件文件夹进行新建、重命名和删除等管理操作。另外，在Windows Live Hotmail完全版中，用户可选择多封邮件，通过鼠标拖曳，方便地对邮件进行管理转移。



二、疑似Foxmail——BMail

全球首个博客邮箱BMail（http://bmail.bokee.com）不仅有着与博客紧密结合的优势，而且更是一款功能强大的在线邮件客户端程序。BMail采用了“UI架构引擎技术”，在邮件管理、搜索、右键菜单、过滤器等方面与Foxmail之类的邮件客户端非常相似。

BMail的界面非常简洁，在邮件列表中，可直接点击前面的标记，设置为重要、已读否等状态，并且提供了与邮件客户端软件类似的邮件排列方式，页面中的“寄件人”“主题”“日期”等都是可点击的链接，点击后将会按选择的主题或日期等分类排列显示。



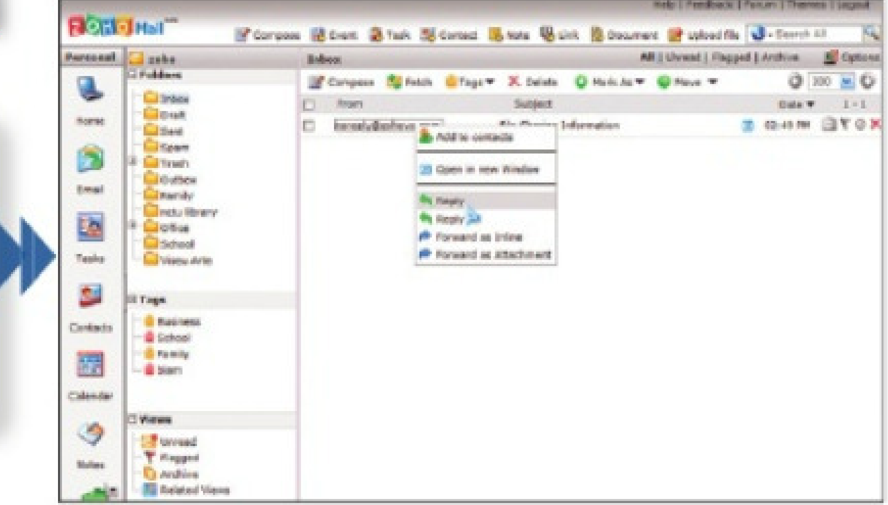
①BMail中无处不在的右键也是其特色之一，在弹出的快捷菜单中，用户可选择发送、接收邮件，发布博客文章，或设置POP收信与过滤器等，极大方便了邮箱操作。

②在操作邮件时可通过拖拽来快速完成邮件的移动或贴标签，直接从邮件列表中选择单个邮件或多个邮件，然后按下鼠标左键，移动鼠标到邮箱文件夹或左侧下方的标签上，放开鼠标左健，就完成了邮件的移动或贴标签操作。



三、简洁快速的Zoho Mail

Zoho Mail（http://mail.zoho.com/）属于上面提到的Zoho Office Suite套件中的一种，Zoho Mail的在线操作响应速度非常快，缘其简洁的界面。



在Zoho Mail左侧是邮箱文件夹，下面是默认的邮件标签TAGS，用于邮件分类管理；在“Views”中，则以未读、标识等进行分类。在收信夹中，可通过右键菜单方便地管理邮件，进行回复转发等操作。可像在邮件客户端中一样，方便地通过邮件主题“Subject”、发信者“From”或时间“Date”对邮件进行排序，并可直接点击邮件后的标记按钮，将邮件设置为垃圾邮件或重要邮件，非常方便。

点　评

Windows Live Hotmail是重量级的产品，其发展潜力不可限量；BMail算得上一款比较成熟的在线邮件客户端程序了，功能很全面；Zoho Mail的优势在于操作速度，这也是所有在线软件都需要改善的，否则操作速度将会大大限制在线软件的易用性。

图片处理类在线软件

Photoshop是桌面图片处理程序中的老大，其在线版本模仿者自然也非常多，虽然功能上并不能完全与Photoshop相比，但也完全可以满足普通用户的图片处理需要了。

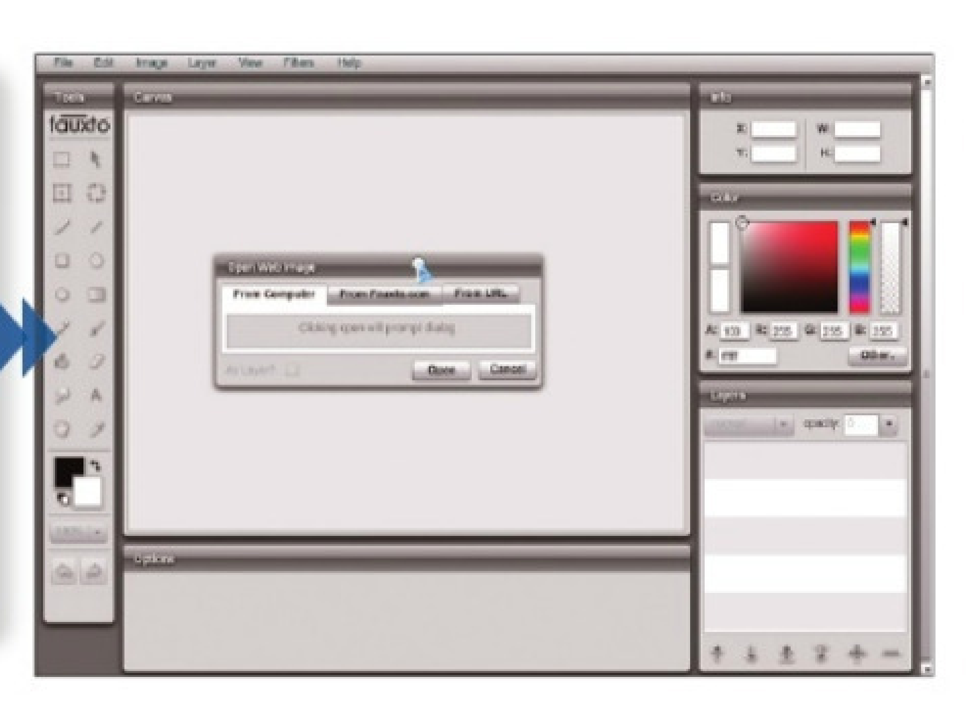
一、Photoshop在线版——Fauxto

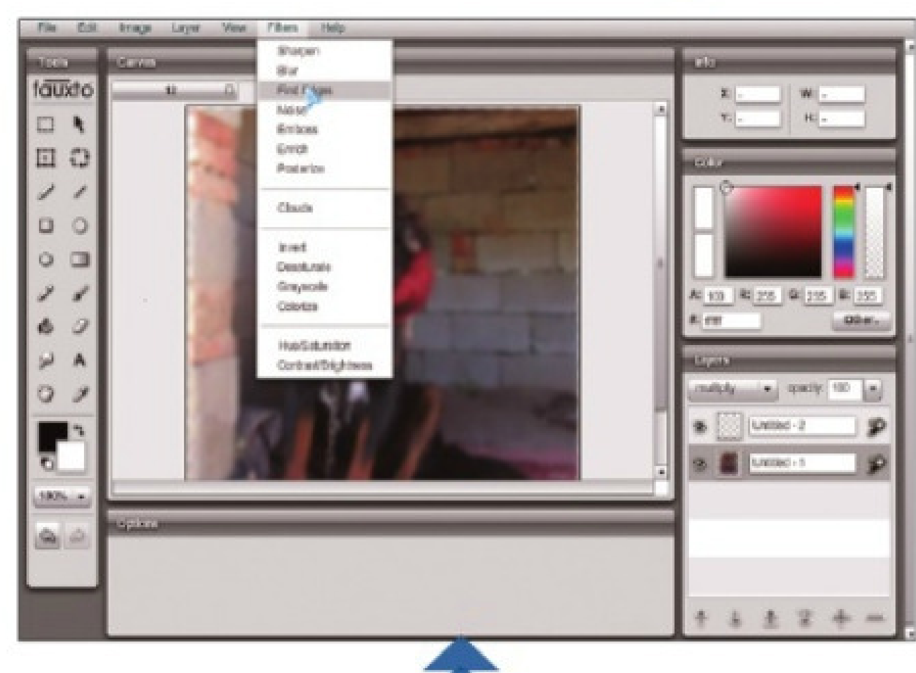
在线图片处理的网页工具很多，但其中号称完全能与Photoshop媲美的仅有Fauxto（http://www.fauxto.com/）。Fauxto也常常被称为Photoshop的在线版，它以Flash网页方式提供了工具箱、图层、滤镜等与PS相似的功能。

①注册Fauxto用户账号，登录后可选择“Browse Images”浏览图像、“Share Images”共享图片及“Edit Images”图片处理功能。



②打开图像编辑页面，可看到Fauxto的界面与PS非常相似，网页上方是图像菜单栏、左边的工具箱面板、中间是图像编辑区、右边是调色板、图层面板、操作历史等。





③点击菜单“File”→“Open Web Image”命令，可添加要处理的图片。在打开的对话窗口中可选择上传图片的几种方式，包括从本地上传图片、从Fauxto中导入图片或直接输入网页图片的URL地址，打开图片后，就可以像在Photoshop中一样操作了。例如要新建一个图层，可在右侧的Layer图层面板中，点击下方的“+”号按钮可新建一个图层。点击图层栏后的笔形按钮，在对话框中选择图层处理效果，并点击“Add”按钮，即可为图层进行不透明度、模糊等处理；用左侧工具箱面板中的渐变色工具填充图层为图片添加一个色彩遮照效果；在“Filter”菜单中，可选择对图片进行各种滤镜效果处理，包括锐化、模糊、高斯处理等，滤镜效果比较全面，操作起来与Photoshop非常类似。

图片处理完毕后，可点击菜单“File”，选择“Save Web Image”，在弹出对话框中，可选择将图片下载保存在本地，也可直接保存在Fauxto服务器上，不过图片只支持JPG和PNG两种格式进行保存。保存在Fauxto服务器上的图片，可通过首页上的“Browse Images”进行浏览与管理，用户也可将自己处理过的图片使用“Share Images”功能进行共享发布。

二、中文版的Photoshop模仿者——IEPS

①IEPS是一个中文版的在线图像处理网站（http://www.iephotoshop.com/），页面操作比较直观，功能也很实用。网页上方按操作流程，列出了上传图片、基本处理、高级处理、边框、改尺寸、加字、裁剪、压缩、加水印、镜像翻转等10个功能模块，在每个功能模板中只要单击相应的链接就可简单地完成操作。



单击“上传图片”，可选择本地硬盘中的图片，或是指定网络上的图片链接，确认即可在操作界面中打开图片。如果想增加图片的亮度，可单击“基本处理”模块，在其中分别单击“补光”和“加对比度”，图片明暗效果将大大增强。此外，在“基本处理”模块中，还可进行饱和度、对比度、锐度的调节，并可为图片添加各种艺术滤镜效果，包括黑白、梦幻、浮雕、冰雪、反色、水印化等效果，色彩效果也非常漂亮，有素雅、怀旧、淡蓝、水浸等。



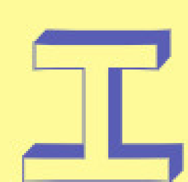
②在“高级处理”模块中，可选择对图片加边框、为人物磨皮，并可生成杂志封面等。在其它功能模块中，可进行裁剪、加字、加水印等操作。此外，IEPS学有一些娱乐功能，比如“万能在线办证”，可在线生成光棍证、超级帅哥证、超级美眉证、网恋许可证等；“杂志封面”功能可在线制作成花花公子等杂志的封面；“在线恶搞图片制作”和“在线印章”也很有意思。

点　评

Fauxto的功能还是很强大的，而且模仿Photoshop的界面风格很相似，在没有安装Photoshop的情况下，完全可以作为一个临时的替代品；IEPS在图片的细致处理上不如Fauxto，只是对图片进行模块化的自动处理操作。不过IEPS比较易用，其附加的工具，如加边框、加字、加水印、制作杂志封面及娱乐功能还是挺吸引人的。

总　结

与桌面软件相比，网络在线软件虽然功能还不是很强大，而且受网络速度的影响，但其有着不必安装、操作方便等众多优点，因此受到不少用户的喜爱。越来越多的软件也都推出了在线版本，桌面软件网络化似乎已成了一个必然趋势。同时，一些在线操作系统也开始出现，虽然名不副实，但预示着计算机发展的一个美好方向——也许某一天，在解决了网络的普及、宽带与速度问题之后，一台电脑只需连入网络，无需安装系统和各种软件，即可实现各种操作与功能。P









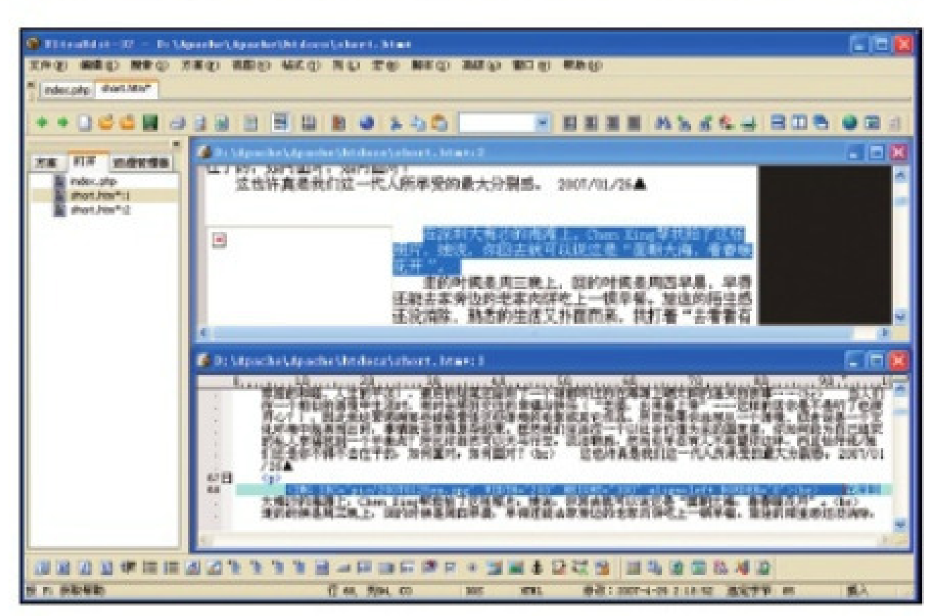
前段时间趁着五一长假回了一趟老家，与同样在外地工作的表兄弟们聚了一回。得知我现在正没事就乱收集软件，他们开始向我询问一些工作上的软件问题。难堪的是，他们的问题十个里头倒有六七个是我回答不上来的，因为他们主要的关注点是行业类软件，而我这方面简直一窍不通。回头一细思，发现自己到底拿电脑来做什么了？娱乐的成分远超于工作和学习，电脑早从当年的知识标志沦为我手中的玩物……从学习到娱乐，或许我们正经历一个变化极快的时代。

■江苏 淮扬客

UltraEdit-32 13.00a

□大小：9.68MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/7752.htm



尽管UltraEdit常被誉为Windows平台下最强大的文本编辑器，但如果要编辑HTML一类的网页文件，多年来笔者一直是另一款同类软件“EditPlus”的死忠，原因只有一个：EditPlus集成的IE浏览器可以极方便地预览当前编辑网页的效果。因此对于像笔者这样的用户来讲，UltraEdit-32的第13版更新就显得很重要，因为它也在这一版中集成了IE浏览器，并且可以一键切换预览效果，通过“复制窗口”功能还可同时查看代码与预览窗口。虽然经试用笔者发现这个功能仍有所欠缺（被预览的网页文件在一个临时目录中生成，所以网页上的相对路径全部失效），不过相信将来应会有更完善的解决之道。此外，该版更新还增加了更多的查找/替换特性、增强了内置脚本支持，可在输入时进行拼写检查……

Pidgin 2.0

□大小：10.9MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/29883.htm

“Pidgin”听起来有些陌生，但它的前身“Gaim”相信应当有一些读者听说过吧？这是一个支持多协议的即时通讯软件，在其上可以同时登录MSN Messenger、QQ、Yahoo! Messenger、ICQ、Gtalk等多种IM软件的账号。Gaim改名为Pidgin之后，界面大为改观，支持换肤，头像管理功能也增强了不少。讨厌同时开着多个IM软件的用户可以下载试用一下，但注意使用QQ前请先在“工具→首选项”中将“表情主题”设为“NONE”，否则输入会出现问题。另经笔者测试，软件与一些输入法存在冲突，期待下一个版本能有所改进。

FastCopy 1.52

□大小：99kB　□授权：免费　□语言：英文

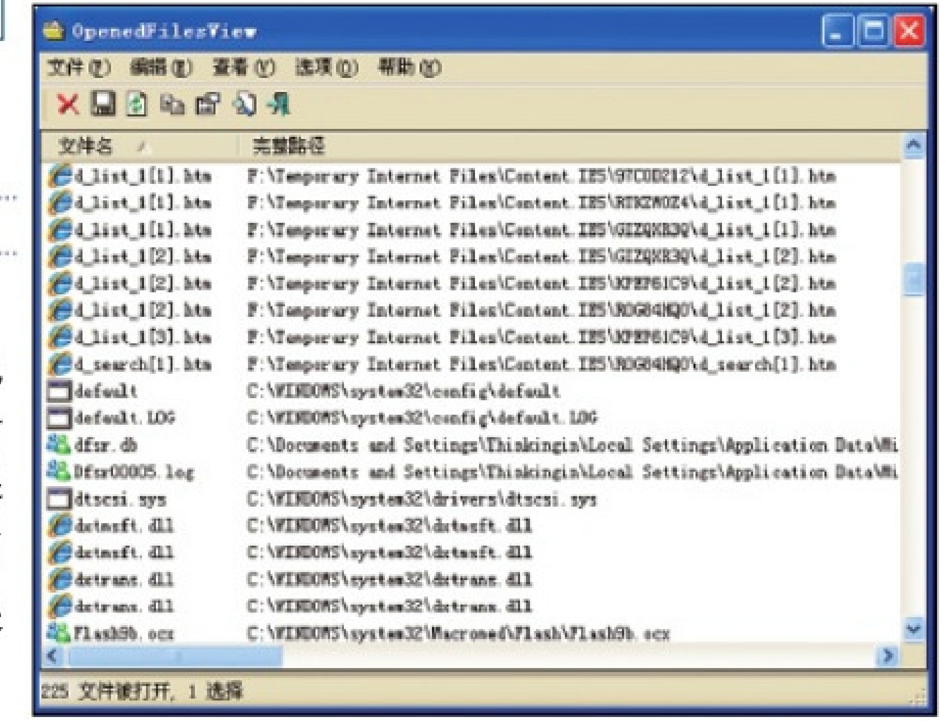
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/8436.htm

尽管现在硬盘的速度已经很快了，但若要在硬盘上来回复制、删除体积很大或者数量很多的文件，你还是会嫌慢吧？这款小小的软件可替代Windows系统默认的复制、剪切、删除等文件操作（注意删除的文件不可恢复），可使文件操作速度大幅提升，特别是在操作大体积文件时，其传输速度基本能够达到硬盘速度的极限。简单介绍一下软件的使用方法：选择源文件/夹（Source，注意打开的对话框中只能选文件夹，点击“File Select”按钮后才可选择文件）与目标文件后（DestDir），选择一个操作（如Move或Copy），再点按钮“Execute”即可开始传输。此外点击菜单“Settings→Shell Extention”可以将相关操作加入资源管理器的右键菜单（包括右键拖动文件后弹出的菜单）。

OpenedFilesView 1.03

□大小：48kB　□授权：免费　□语言：简体中文

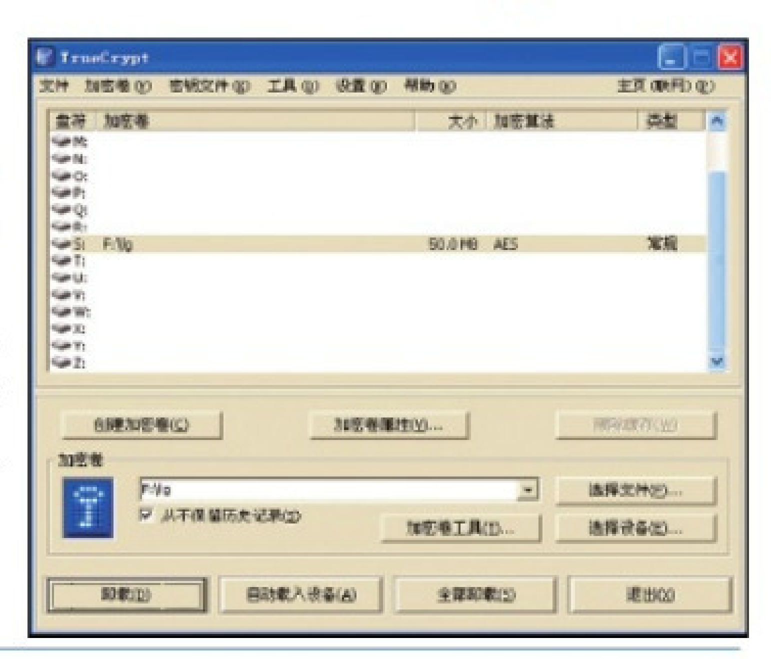
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57628.htm



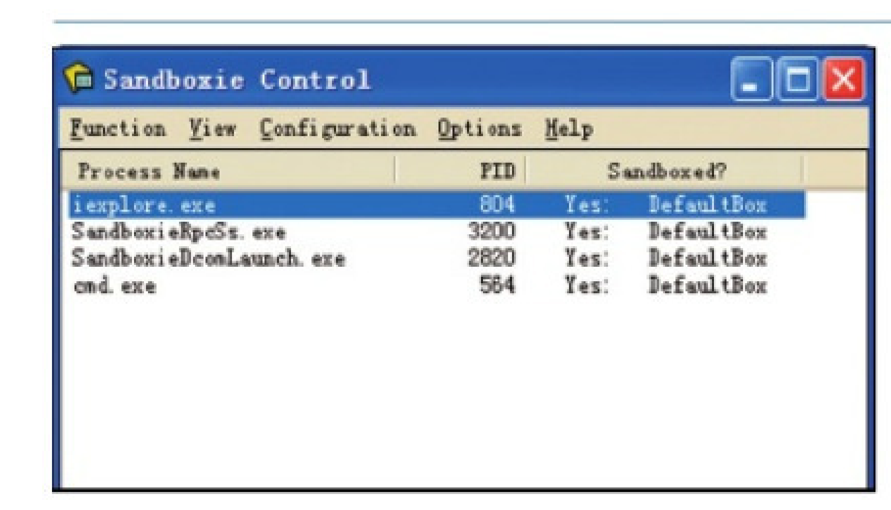
相信大多数读者都碰到过类似于“该文件正在被使用，无法被删除”的错误提示吧？如果是正常情况下一个文件被打开，那也就罢了，但常见的情况是明明已经关闭了使用该文件的程序，但还是无法删除，或者有时压根就不知道是谁还在用这个文件。而后一种情况经常是中了木马或病毒的表象之一。这款软件可以查看目前系统所有被打开的文件，并且可看到是谁打开了它们，如果觉得可疑或有立刻删除文件的需要，还可以直接关闭打开这个文件的进程（有可能会造成进程崩溃）或操作句柄。

TureCrypt 4.3a

□大小：1.50MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57783.htm



多用户环境下很有用的一个加密软件。它可以创建一个镜像文件，再把它整体虚拟成一个单独的磁盘分区。当将此“分区”以任意一个没被使用的盘符（如Z:）挂接到系统上时，用户可以像操作普通分区一样在其上读写文件（也可以只读方式挂接），卸载此“分区”后，“分区”上所有内容都会写入到这个镜像文件中。而镜像文件是被加密的，用户在挂接其时需要输入密码。多用户情形下只需每人创建一个镜像文件，既保密又方便各人管理。



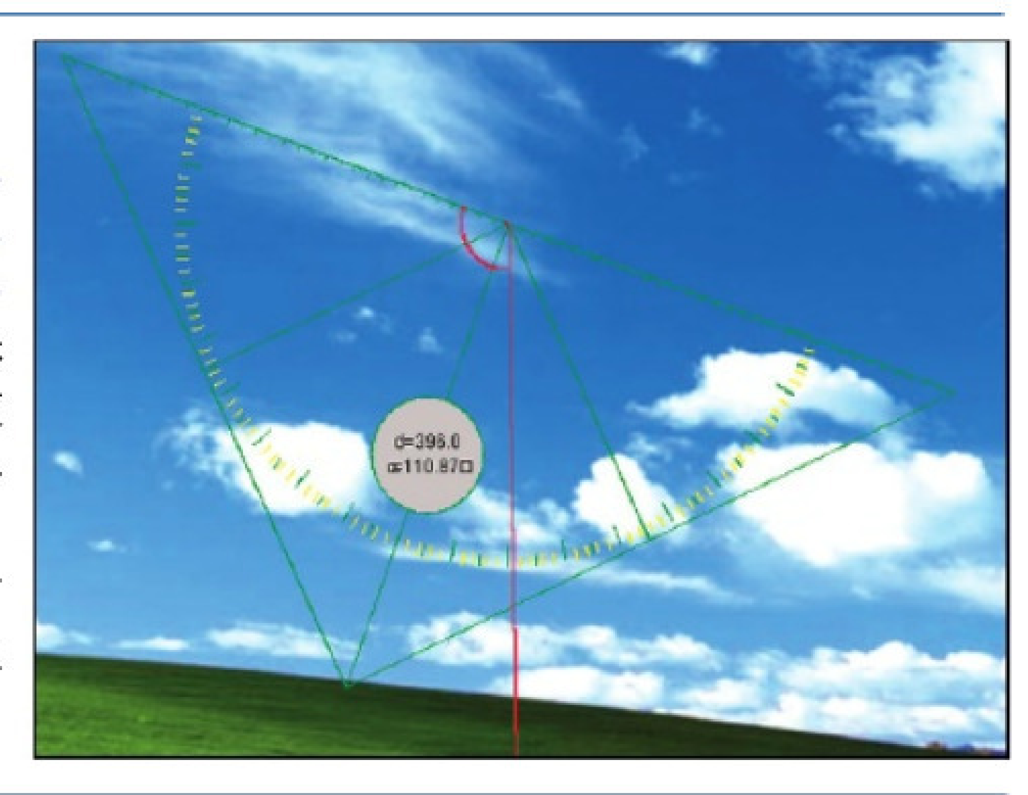
Sandboxie 2.8

□大小：227kB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/49367.htm

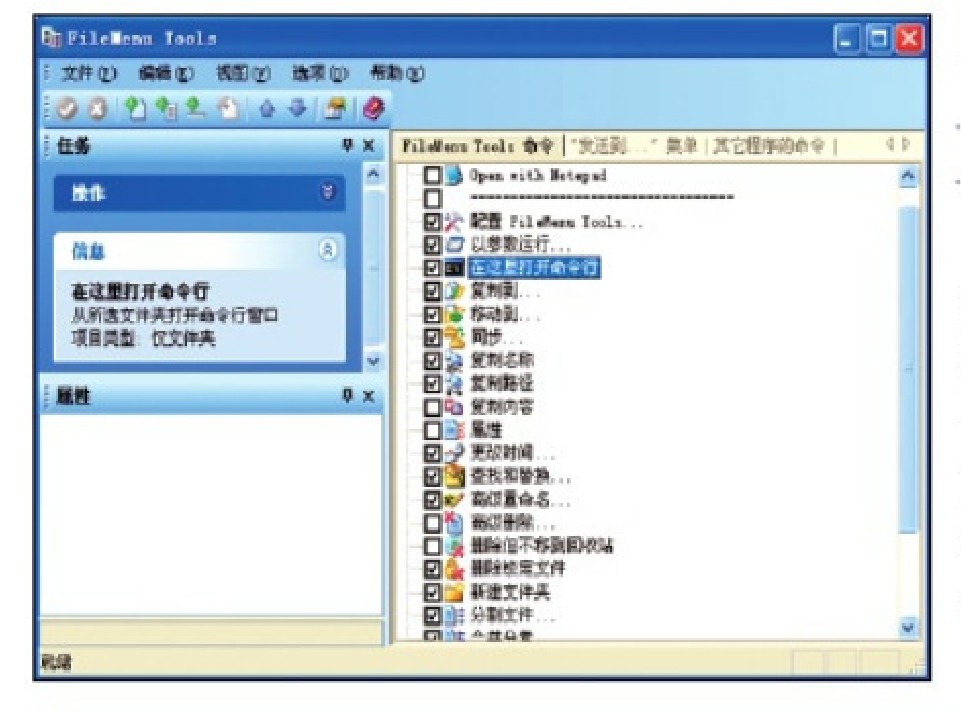
所谓“Sandbox”，就是“沙盘”的意思，如果在一盘沙子上乱写乱画，只要随时一抹就可消除痕迹重新来过，因为这个“Sandboxie”的意思就是可以让你任意运行IE，运行完了之后清除沙盘就可将系统完全复原，基本不留痕迹，这样一来木马、恶意软件、间谍软件都可以不怕了！实际上这个软件除了IE，还可以当作任何一个软件的运行“沙盘”。软件安装后会在托盘处生成一个图标，每次生成一个新“沙盘”时必须在其上点右键，选择菜单“Run Sandboxed”之下的相应项目。一般来说这样执行的程序正常退出后，其所在沙盘就会自动销毁，当然你也可在软件中强行结束沙盘中的程序。

MB-Ruler 3.4

□大小：227kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1159027200/30453.shtml



这个软件很有新意，它能够在屏幕上生成一个量角器或者坐标系（X、Y轴可以成任意角度），可以帮助你测定屏幕上的任何长度或角度。此外还可利用它在屏幕上作出点、线、椭圆、矩形等标记层（Layer），并可随时将标记出来的图形存储为一个单独的EXE文件，以后执行这个文件时可以在屏幕上再现此图形。此外，该软件还带有屏幕放大镜功能与RGB颜色取值窗口，并附有一个简单的屏幕截图工具。注册软件的Pro版可以使用更多测量工具。



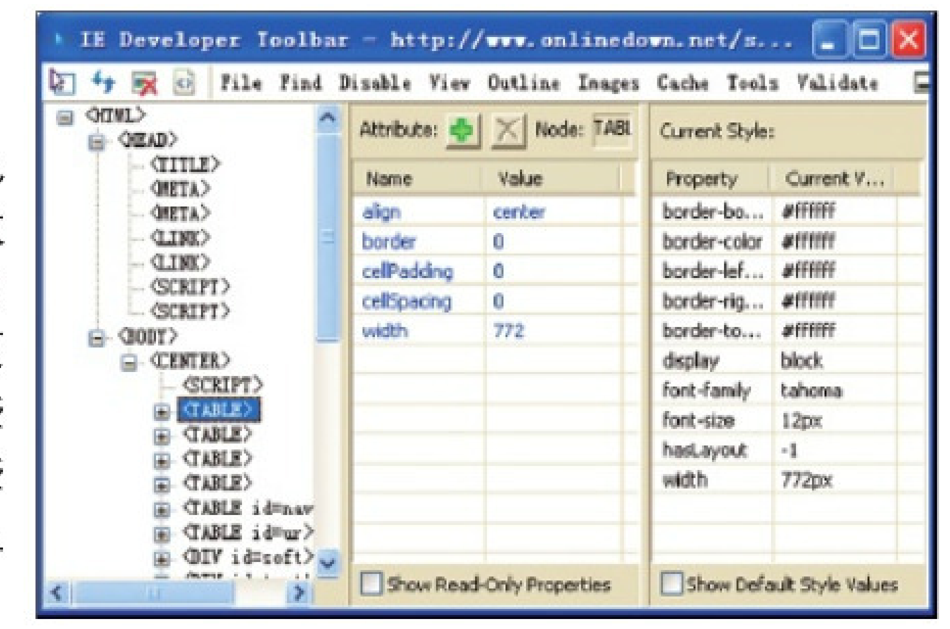
FileMenu Tools 5.1

□大小：3.09MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57460.htm

安装该软件后，你可以给系统的右键菜单添加许多有用的命令，例如：在这里打开命令行窗口、复制/移动到、同步、复制名称/路径能够、更改文件创建/修改时间、高级重命名、查找/替换、删除锁定文件、删除但不移到回收站、分割/合并文件、注册/反注册DLL……相当于系统一下增加了多个实用小工具。当然具体哪些功能会出现还是由你自己自由设定，你甚至还可自行添加除以上功能之外的右键命令。此外，该软件还可以添加/删除“发送到”菜单以及常见右键菜单中的项目。第一次使用时请在“Options→Language”菜单下选择“简体中文”。

Internet Explorer Developer Toolbar Beta 3

□大小：624kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56832.htm



对于网页开发者来说，这是一个很有用的IE集成插件（当然它也可以浮动窗口的形式显示，如截图所示）。它可以将当前IE窗口缩放为800×600、1024×768等常见分辨率，以帮助网页设计者确定自己的网页在这些分辨率下的显示效果；还可用多种方式查看当前网页中多种常见元素（如图片、链接、按钮、表格等）的各种属性，一些属性还可以被动态修改并在网页中显示实时结果。软件还提供了一些小工具，例如刻度尺、取色器、Cookie清除器、禁止脚本运行、禁止CSS等。

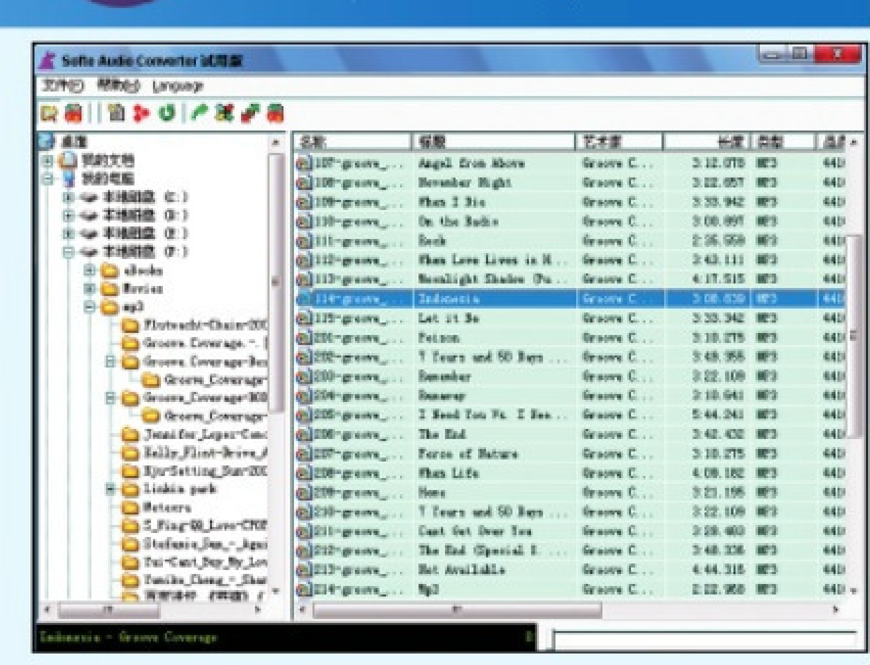
中国共享软件

■重庆 CoCo

全能音频转换器——Softe

□版本：1.38 □大小：8.2MB □授权：共享软件 □作者：Softe.biz
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：60元 □未注册限制：转换时间限制
□主页：http://www.softe.biz □下载注册：http://www.softe.biz/downloads.htm

说明：一款能对市面上几乎所有音频格式文件进行互相转换的小工具，除了电脑上常见的MP3、WAV文件外，还支持各种CD、DVD、手机上的音乐格式。软件同时还为我们提供了相应的音频管理功能，能轻松对音乐文件进行各种编辑、排序、导出列表等方式进行整理。



转换、分割合并、烧录一气呵成

点评：在电脑上，单单是视频文件，就有AVI、WMV、RMVB、MP4等大量不同类型的格式，但它们表现出来的视频却可完全相同。手机有手机的格式，CD有CD的格式，iPod也有它独特的转换器，它们互不通用，往往是为了满足一个特定需求，要去网上找相应的转换工具。Softe好似帮助我们包揽全局，要什么格式，直接点击鼠标右键，剩下的问题让它去自动帮我们解决吧。

Windows系统营养师——无忧工具箱

□版本：3.0 □大小：9.3MB □授权：共享软件 □作者：无忧软件
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：50元 □未注册限制：无
□主页：http://xcmrj.go3.icpcn.com/index.html
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_21308.htm

说明：一款综合性的对Windows系统进行优化的小工具合集，提供了20余项涵盖系统各个方面的功能模块，在每个模块中又有更进一步的选项让我们设置和操作。在系统优化中，我们可加快运行速度和稳定性；在虚拟桌面中，我们可将桌面虚拟成九大块使用；在IE修复中，让那些讨厌的木马和广告远离我们；在迷你录像机中，我们可方面使用数码相机和摄像头进行录像；在文件粉碎中，我们可对重要的文件进行粉碎性处理。

点评：众所周知，Windows是一个越用越慢的系统，系统难免会营养不良“闹肚子”，这时就需要无忧工具箱这个“营养师”来帮它调节一下了。软件模拟了FlashGet、迅雷等工具的浮动下载窗口，创建了一个云彩图案的浮动窗，无需进入软件的主界面，直接在浮动窗中点击右键，在弹出的菜单中即可完成所有的系统优化、备份等操作。



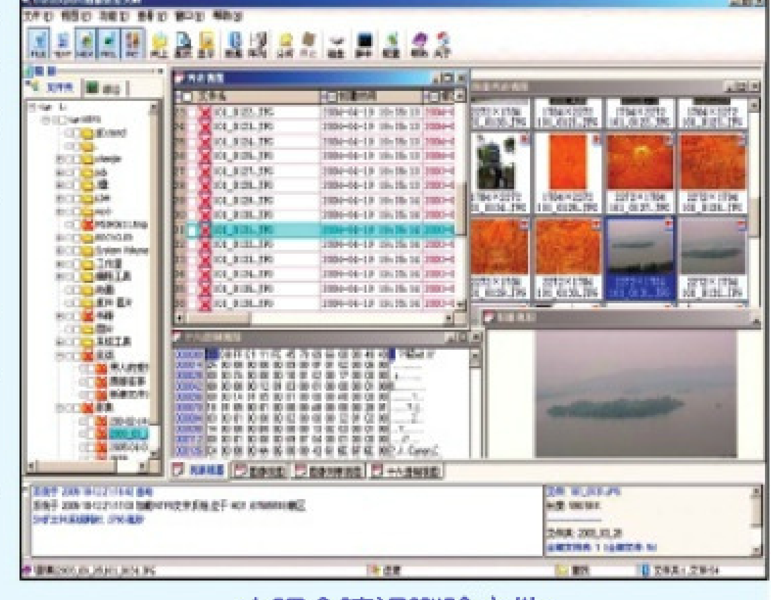
一箱在手Windows无忧

数据丢失损坏不发愁——DataExplore

□版本：2.5 □大小：4MB □授权：共享软件
□作者：数擎信息 □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：99元
□未注册限制：导出文件限制 □主页：http://www.dataexplore.net
□下载注册：http://www.dataexplore.net/download.htm

说明：一款帮助我们恢复电脑上的受损文件和由于误删除或格式化等操作而丢失数据的小工具，只要数据文件并没有真正从硬盘中抹去，都可将其快速进行恢复。软件支持FAT12/FAT16/FAT32/NTFS/EXT2等不同类型的硬盘文件系统，可恢复出整个树型目录结构及其下的文件，保证原汁原味。

点评：删除文件是很容易的事情，一个Del键敲下去，“确定”按钮一点即可，可是想要再恢复回来可真就欲哭无泪了。桌面上的回收站也不保险，常常会被清理干净，这时候就需要请出DataExplore帮忙了。给出目录和盘符，软件会将分析的结果用类似资源管理的方式列在界面上，对有问题的文件以直观的红色叉号表示，一目了然。



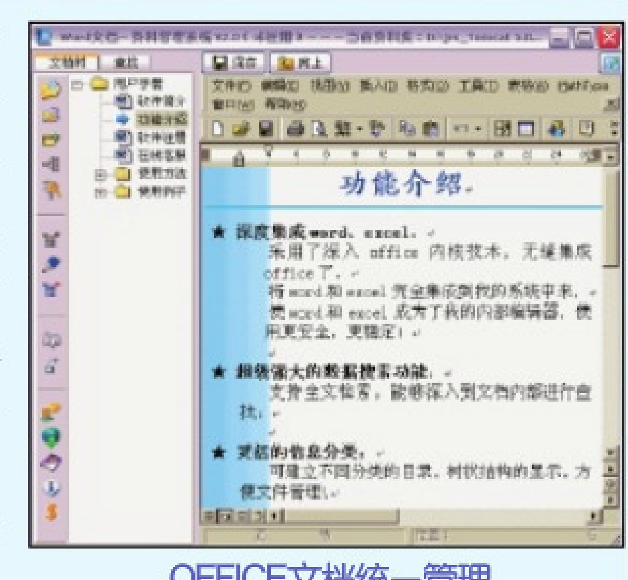
火眼金睛识删除文件

Office文档好管家——Word文档-资料管理系统

□版本：2.0 □大小：5.1MB □授权：共享软件 □作者：建胜软件
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：80元 □未注册限制：共享提示框
□主页：http://www.js1115.com □下载注册：http://www.js1115.com/Product.asp

说明：一款专门针对我们经常使用的Word管理而开发的小工具，将我们非常熟悉的Word、Excel内嵌到软件的编辑环境中，采用树型分层结构的方式便于我们整理和归类不同的Office文档文件。我们可一次性将多个文档甚至是文件夹进行批量导入导出操作，所支持的全文检索功能可一次性深入到所有文档的内部进行查询。软件采用256位加密方式和自有的压缩方式，更好地保护了我们文档的存储和安全性。

点评：微软的Office系列软件似乎只管建立和编辑文档，却不给我们提供一个好的管理方式。于是乎，目录名和文件名成了文档存储分类的唯一标识。本软件让我们像资源管理器一样方便地管理Word文档，将所有资料进行整体管理，不用每编辑一个文档就打开一个新的窗口；加上文档、目录结构的随意拖放和排序，所有的文档归于一个软件管理，便捷性自然不言而喻。



OFFICE文档统一管理




掌上乾坤

现在社会上最热的话题既非房产也非汽车更不是IT，而是股票。疯狂么？很多人连什么是大盘、点数、K线、牛市，甚至什么是股票这些问题都没弄清楚就敢毫不犹豫地把毕生积蓄扔进股海，雄心壮志地准备在这里捞上一大笔，就这样，在大牛市的鼓舞下，电影《股疯》里那疯狂的一幕幕仿佛正在重新上演。只不过多数人们不再需要打着赤膊在三伏天挤在人山人海的交易大厅里跟着大屏幕上的“心电图”大呼小叫，而是开始躲在自家的电脑前面一边吹着空调一边用鼠标指点江山。如果实在没条件随时上网怎么办？放心，精明的券商不会放过任何一个发展股民的机会。于是各种各样的手机炒股软件就这样应运而生。股民们终于可以随时随地让自己的心脏和那关乎自己身家的一条条花花绿绿的线一起跌宕起伏，这对他们的心脏承受能力真是绝好的考验。

我看，如果券商和手机厂商们如果开发出一种手机上的心脏状态监控软件，随股票软件捆绑销售，再和120急救中心强强联手，那肯定会引发另一个巨大商机。

最后还是要说，股市有风险，投资需谨慎！

■北京 龙猫（移动版）

丰帆理财

□平台：S60　□版本：S60版

□下载：http://www.stockstar.com



之所以放着更新的交易软件，如同花顺S60版等不说而介绍丰帆理财，是因为它是最老牌的手机股票交易平台之一。证券之星——丰帆理财移动证券应用软件是在证券之星行情分析软件的基本特点和功能基础上为商务手机用户专门设计的个人投资理财助理软件，覆盖平台包括S60、PPC、Smartphone以及K-java等。丰帆理财集证券信息、新闻、行情、走势、个人理财和无线交易等功能于一体，并采用了先进的加密技术，是国内较早真正意义上实现了安全无线证券交易的移动应用产品。该平台的所有信息内容都来源于证券之星网站，借助证券之星网站在信息、行情、新闻、股评等方面的行业优势，随时为使用者提供权威、详尽的证券投资专业信息。

遗憾的是，丰帆理财支持机型均为较早时期的产品，看来后劲不足是这款老牌手机交易软件被同花顺等后来者赶上的最大原因。此外该软件同样为收费服务，包月费用为30元，半年费用150元，全年则为270元。加上GPRS流量费后，价格并不便宜。

恒生投资通

□平台：PPC　□版本：PPC1.01.007

□下载：http://www.hstzt.com



PPC可以说是除PC平台之外股票交易软件最多的平台了，不过其中绝大多数交易都是需要付费使用的，即用户除GPRS或CDMA流量费外，还要支付交易软件使用费。当然也有例外，比如下面介绍的恒生投资通无线金融服务。

恒生投资通无线金融服务的口号是“将免费进行到底”，免费向金融投资者提供移动证券、手机期货、手机外汇、手机外盘等金融相关的行情、信息和交易等服务，可进行证券、期货、外汇、外盘、港股等多个金融市场交易，支持期货公司及国内数十家券商的1000多家营业部。软件可为客户提供买、卖、撤单、查询，并可查询即时行情报价、走势分析，以及提供各种财经新闻和汇率信息，同时也是银行发布各种信息的平台。用户可使用中国移动的GPRS网络和中国联通的CDMA 1X网络进行网络接入，支持CMWAP、CMNET上网方式。PPC版本的软件本身没有提供股票交易功能，需要通过菜单里的“网上交易”链接登录到投资通网站来实现。尽管操作有些烦琐，但其免费的特性也足以抵消这一点额外操作带来的小小不快了。

同花顺

□平台：Smartphone　□版本：E035.06.01

□下载：http://www.10jqka.com.cn



同花顺同样是一款跨平台的股票软件，其中Smartphone版是Smartphone平台上功能最强大的股票交易系统之一。

同花顺是一个综合性的金融证券平台，涵盖了网站、实时行情、在线交易、信息、社区、证券分析工具、综合理财等，为证券投资者提供从网站、软件、交易、理财、社区、手机炒股等一站式金融理财服务。同花顺手机炒股号称是目前国内最大、支持手机型号最多的服务提供商，这从其“做中国最专业的手机炒股系统提供商”的宣传口号中便可见一斑。该系统支持80家券商的在线交易，提供各种报价信息、分时、K线、排名等证券信息。遗憾的是，同花顺手机炒股并非免费服务。用户在第一次使用时可以有1个月的免费试用期，所有功能全部免费试用。到期后手机会提示需要缴费，用户可选择包月或包年。包月费用是25元，而包年则是200元。这个价格是不包含GPRS流量费用的，也就是说如果使用手机炒股功能，还需支付相应的GPRS费用。

Stock Manager

□平台：Palm　□版本：v4.49

□下载：http://www.tinystocks.com

Name	Price	Profit
Adobe	60.8125	3932.99
AMD	30.5	75.05
Dell	45.0625	-1.16
Extreme	71.9375	27.86
IBM	115.9375	128.86
Tut Systems	41	-84.95
Wind River	37.9375	835.03

很可惜，当年风光无限的Palm似乎被国内的券商们遗忘了。券商们在各个智能手机平台都推出了相应版本的股票软件，却独独少了Palm这个曾经的老大。想来也是，连Palm自己都开始与时俱进地推出采用Windows Mobile系统的机型，而把自家的Palm OS冷落在一边，又怎么能指望别人来疼爱Palm OS这个倒霉孩子呢？

由TinyStocks推出的Stock Manager是Palm OS上硕果仅存的股票软件之一。Stock Manager不具备交易功能，但这并不妨碍它成为一款优秀的股票投资管理软件。Stock Manager可在每次同步操作时更新股票价格或通过GPRS接受最新的股市行情，可接受包含美国、加拿大、澳洲、新加坡、香港等地的股市信息——谢天谢地，尽管这款软件仍然没有中文版本，但其总算在新版本中加入了沪深股市行情查询功能，对中国用户来说终于有更大的实际意义了。

应用心得

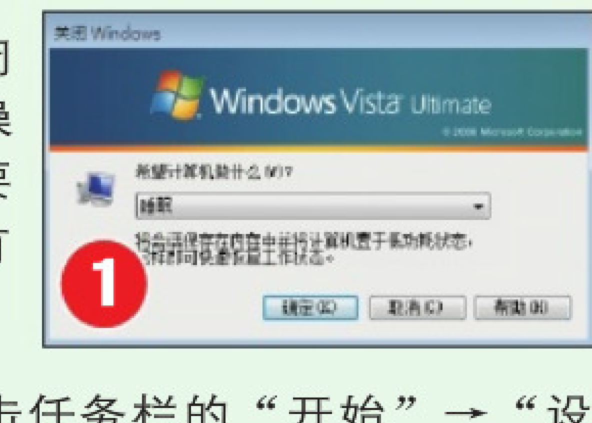
编者按：“诺顿”误删系统正常文件的事情闹得沸沸扬扬，说什么的都有。不过至少反映了一个事实，那就是相当多的电脑初级使用者对杀毒软件依赖性还是非常强的。所以杀毒软件厂商责任重大呀！万不可有一时之疏忽，给广大使用者带来意外的损失。

本期推荐文章

快人一步，让Vista“睡眠”变“关机”

■ 辽宁 乔珊

使用过Windows Vista的朋友都对其关机方式颇为郁闷，每次单击“开始”→“关闭计算机”后，打开的“关闭Windows”窗口默认的都是“睡眠”（**如图1**）。要实现关机操作，必须从其下拉列表中选择“关机”，颇为麻烦。相较而言，我们需要“关机”的次数要比“睡眠”多得多，更何况“睡眠”可以通过键盘上的快捷方式来快速实现。那么，有没有办法将Vista默认的“睡眠”变成“关机”呢？







第1步：单击任务栏的“开始”→“设置”→“控制面板”，打开控制面板窗口。

第2步：在控制面板窗口中，双击“系统和维护”选项，打开系统和维护窗口（**如图2**）。

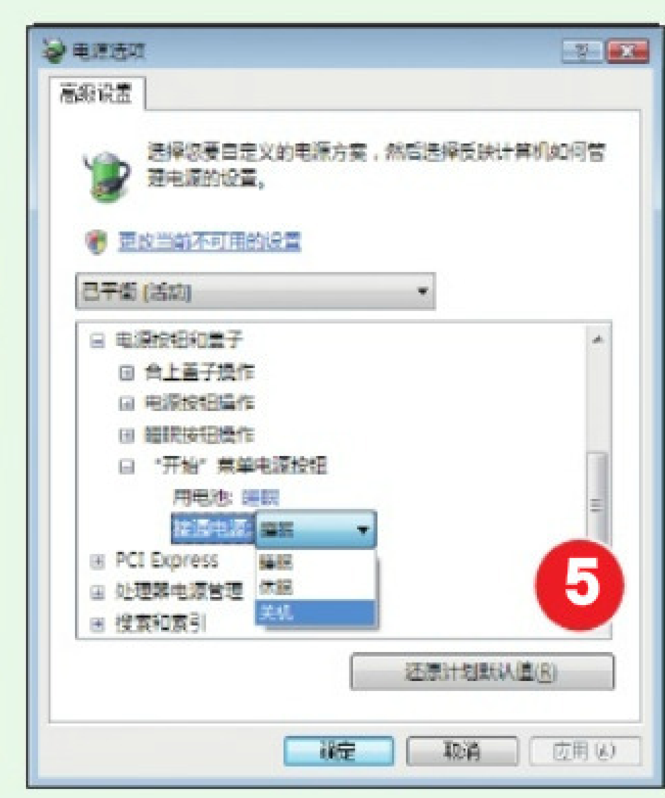
第3步：在接下来的窗口中，选中“电源选项”，这样在其下会出现数个子项目，单击“更改电池设置”选项（**如图3**）。

第4步：在接下来的窗口中，会显示出电源的相关信息，单击选择“更改高级电池设置”选项（**如图4**）。

第5步：在接下来出现的“电源选项”窗口中的下拉列表中，展开“电源按钮和盖子”→“开始菜单电源按钮”选项。在其子菜单中选中“接通电源”，然后单击其后的下拉列表，在其中将“睡眠”更改为“关机”即可（**如图5**）。

小提示：如果你的计算机是笔记本，那么，还应该选中“用电池”，然后在其后的下拉列表中将“睡眠”更改为“关机”。





好了，以后单击“开始”菜单中的“关闭计算机”后，就可以直接单击“确定”来关机了，避免选择的麻烦，达到快人一步的目的。

用Gmail收取微软Hotmail邮件

■ 辽宁 乔珊

很多使用Hotmail、Yahoo邮箱的用户会发现邮箱有一个致命弱点，就是我们一般只能通过Web页面的方式来收发邮件。其原因当然是这些邮箱不支持POP3服务或者是支持不好，需要进行繁杂的设置。借助于izymail我们就可以在Gmail和Hotmail、Yahoo等邮箱之间架起一座桥梁，通过Gmail的“从其它账号收取邮件”功能收取Hotmail、Yahoo等邮箱中的邮件。

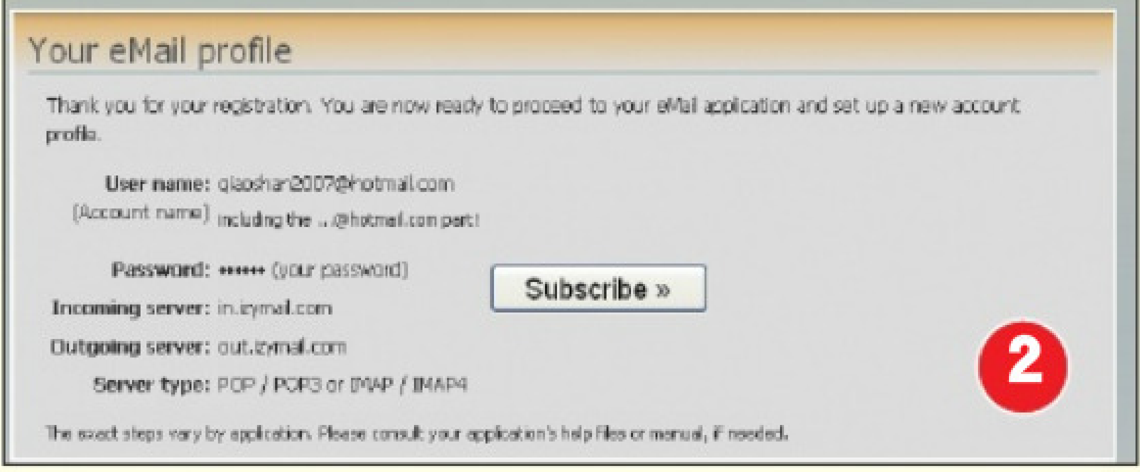
一、注册获取izymail服务

第1步：在浏览器地址栏中输入“http://www.izymail.com/”，回车后打开izymail站点。单击主页面中的“register”（注册）进入到注册页面。

第2步：在注册页面中的“eMail address”文本框中输入你的hotmail、live、Yahoo等邮箱账号，在“Password”文本框中输入相应密码，并输入图片中的验证码。输入完成后，点击“next”按钮（**如下页图1**）。



第3步：这时页面会提示提供给我们一个POP3服务器，记录以下内容：
Incoming server: in.izymail.com
Outgoing server: out.izymail.com
Server type: POP / POP3 or IMAP / IMAP4
第4步：单击“subscribe”（同意）进行确认即可（**如图2**）。



二、设置Gmail的“从其他帐户获得邮件”

第1步：通过Web的方式登录自己的Gmail邮箱，然后单击页面右上角的“设置”按钮，进入到设置页面。
第2步：单击“账号”标签，在“从其他账号收取邮件”栏中，单击“增加其他邮件帐户”链接（**如图3**）。
第3步：在接下来出现的页面中，在“电子邮件地址”文本框中输入Hotmail、Yahoo等邮箱的地址，单击“下一步”（**如图4**）。
第4步：接下来，输入邮箱登录的密码，并设置一下是否保留原邮件，是否为收到的邮件添加标签等。这些并不重要，一般按默认设置即可。最关键的是在“POP 服务器”文本框中输入“in.izymail.com”，最后单击“添加帐户”按钮（**如图5**）。
第5步：接下来，会询问是否按Hotmail、Yahoo邮箱发送邮件，按自己的需要选择后单击“下一步”即可。





三、通过Gmail接收其他邮箱的邮件

在Gmail中设置完毕，回到图3所示页面，就会在Gmail的“标签”下出现一个以Hotmail信箱命名的文件标签。单击“从其他帐户获得邮件”栏中的“立即检查邮件”链接，就可以查看邮箱中有没有新邮件了。更为重要的是现在通过Foxmail、DreamMail等邮件客户端程序，即可直接收取Hotmail等邮箱中的邮件。



小提示：用Gmail收取Hotmail邮件其实是使用“izyMail”网站的邮件中转服务，对于免费用户有些限制，每天只能下载30封信件，但是对个人来说已经基本够用。

菜鸟制作自动安装补丁包

■ 甘肃 点击天下

微软的产品在推出之后总是补丁不断，特别是对于我们这些初学者来说，重装系统几乎是家常便饭。虽说系统中已经提供了Windows Update在线升级组件，但漫长的下载安装过程也着实让人心烦。今天，我们就来学一回老鸟，自己动手制作自动安装补丁包，让重装系统后的补丁安装过程变得方便简单。

一、制作前的准备工作

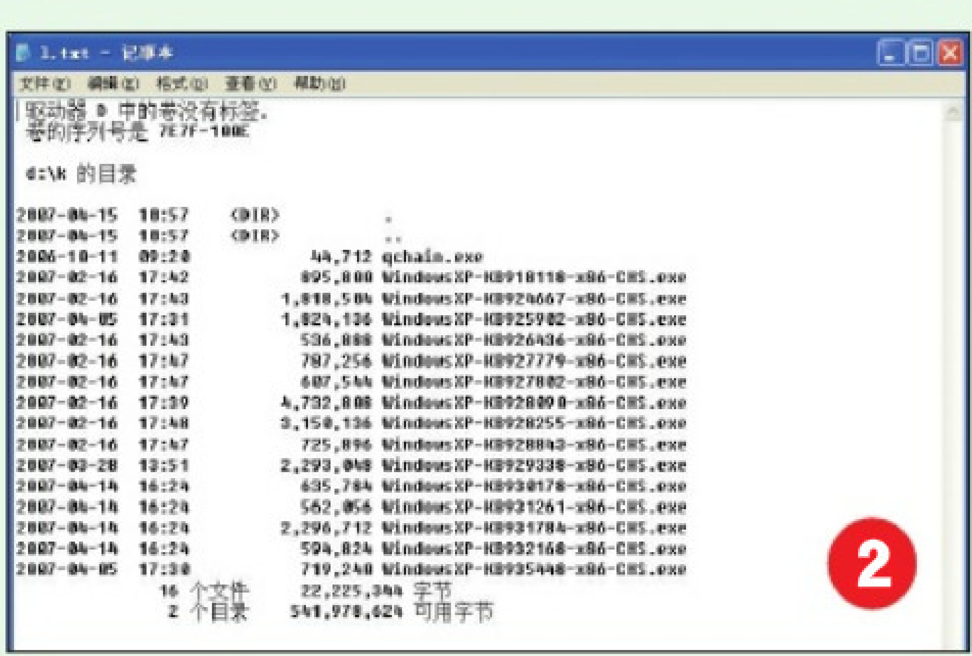
在制作补丁包前，我们首先要下载需要安装的补丁程序。打开“开始”菜单，在“所有程序”中单击“Windows Update”打开微软官方更新站点；单击“查找操作系统的更新”链接，查找Windows操作系统的更新；在操作系统列表框中选择操作系统版本后，单击“搜索”按钮；在搜索目录中选择搜索类别，然后在更新列表中添加要下载的补丁到下载篮子里；完成后，单击“转到下载篮子”链接，进入下载篮子页面；选择保存位置后，单击“立即下载”按钮即可批量下载补丁。另外，在下载完需要制作成补丁包的所有补丁后，还要下载微软的一次性补丁安装工具“qchain.exe”。该工具可以在微软的下载页面下载，也可以在http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1166889600/34472.shtml上下载。

小提示：补丁文件也可以使用“360安全卫士”（其下载补丁速度很快）等软件下载，（如下页图1）所示。单击“打开已下载的补丁安装程序目录”，即可查看已下载的补丁。

二、批量生成补丁名

在制作批处理文件时，要手动输入补丁文件的文件名。补丁文件的文件名较长，如果补丁文件较多，手动输入会耗费大量的时间。不过，利用DOS中的DIR命令可以快速建立一个文本性质的补丁文件名列表文件。首先，新建一个文件夹，把下载得到的补丁全部复制到该文件夹，然后单击“开始”→“程序”→“附件”→“命令提示符”，打开命令提示符窗口。在命令行中键入“dir d:\k >d:\l.txt”（**如图2**）。在上述命令中，“d:\k”表示D盘中的K文件夹，“d:\l.txt”表示D盘根目录中的“l.txt”文件；整个命令的功能就是把D盘K文件夹中所有文件的文件名，列表到D盘根目录的“l.txt”文本文件中。





三、编辑批处理文件

将补丁文件、补丁文件名列表文件和“qchain.exe”程序放在同一文件夹中，打开补丁文件名列表文件，复制补丁文件名，按照下列规则编辑命令行。完成后“保存”退出，最后把文件的扩展名改为“.BAT”（**如图3**）。

小提示： *在编辑批处理文件时，可以把补丁文件名列表删除，也可以使用“::”进行逐行注释。注释是批处理中的说明性文字，被注释的字符在批处理中不会被执行。*

```
@echo off
setlocal
set PATHTOFIXES=补丁文件所在的路径
%PATHTOFIXES%\补丁文件名1 -z –m
%PATHTOFIXES%\补丁文件名2 -z –m
%PATHTOFIXES%\补丁文件名3 -z –m
……
```




```
%PATHOFIXES%\qchain.exe
```

上述命令中相关参数的含义：

-u 无人参与模式

-f 强迫其他应用程序在关机时关闭

-n 不要为卸载备份文件

-o 不提示就改写OEM文件

-z 安装完成后不重新启动

-m 自动安装模式

-q 安装模式，无需用户参与

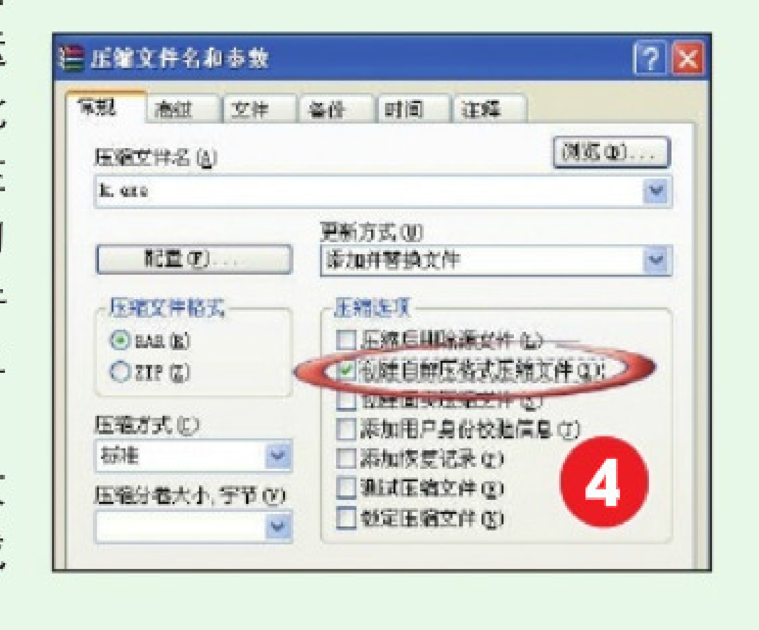
-l 列出已安装的修补程序

“.BAT”文件是可执行文件，当双击该文件时，该文件中的命令就会逐行执行。相应地，该文件夹中的补丁就会按照批处理文件中的顺序依次安装。

“.BAT”文件可以用记事本打开，以后微软发布新补丁时，只要将补丁复制到该文件夹，然后在批处理文件中添加相应的命令即可。

四、将补丁文件打包

为了方便共享或者在朋友之间交流，还可以将上述的文件打包，将其制作成EXE格式的WinRAR自解压安装包。选中文件夹中的补丁文件、批处理文件和“qchain.exe”程序，单击鼠标右键，在打开的右键菜单中选择“添加到压缩文件”；在“压缩文件名和参数”对话框的“常规”选项卡中输入压缩包文件名，在“压缩选项”中勾选“创建自解压格式压缩文件”（**如图4**）；切换到“高级”选项卡中单击“自解压选项”，打开“高级自解压选项”对话框；在“解压后运行”文本框中输入批处理文件名，然后在“模式”选项卡中勾选“解压到临时文件夹”复选框；最后单击“确定”按钮后，一个自动安装补丁文件的补丁包就创建成功了。



快速导出Office 2007存档文件中的多媒体文件

■ 广西 石山

微软最新推出的Office 2007，不但有更强大的功能，更美观的接口，还有更符合未来潮流的操作接口。不过除了以上的新特点外，Office 2007不但可以与之前版本的存档文件兼容，也推出了新的文件格式，例如：docx、pptx、xlsx等。来来来，耳朵靠过来，告诉你一个关于新文件格式的小秘密，某种程度上相当实用，如可以快速地导入文件中的图片、音视频文件等。

1.启动WinRAR程序（Winzip程序也可），选择“文件”菜单下的“打开压缩文件”选项。在打开的对话框中的文件类型下拉列表中选择“所有文件”，找到并打开需要导入图片的Office 2007存档文件。

小提示：只要用上述方法用WinRAR打开过某种类型的文件后，往后可以通过在Office 2007存档文件上右击，依次选择“打开方式”→“WinRAR压缩文件管理器”快速打开。

2.看看，文件里面包装着一个个XML文件或是媒体文件（即你在文件中插入的图片或多媒体文件等），Office就是将这些内容解开后再组合成我们所看到的文件样貌。将“Word”文件夹下的“media”子文件夹解压缩出来，就会得到你需要的文件了（**如右图**）。



轻松隐藏机密信息——文本文件巧妙变身“文件夹”

■ 河南 花的神明

同Word、WPS等专业格式的办公文档相比，文本文件的结构就显得简单得多，不需借助其他任何专业的办公软件，你就可非常方便地将各种信息记录在文本文件中。但是文本文件的保密性太差，当在其中记录一些机密信息（例如各种账号和密码等）时，几乎没有任何安全性可言。利用专业的加密工具对其加密的话，其操作往往比较复杂。其实，你只需对文本文件的内容进行特殊的处理，就可将其伪装成文件夹的模样；之后将机密信息隐藏其中，别人很难想到看似普通的文件夹中竟隐藏着秘密信息。因为一般情况下，别人往往只注意文件，很少对文件夹产生怀疑。

打开记事本程序，在其中输入以下内容：

```
[SHell]
command=2
IconFile=shell32.dll,4
[Taskbar]
Command=explorer
<per>
我的QQ账号 999999
QQ密码 123456789
银行卡号 666666
银行密码 888888
</per>
```

之后点击菜单“文件”→“另存为”，将其保存为文本文件（例如Folder.txt）。文件后部的“<per> </per>”中包含的就是你的机密信息（**如右下图**），可以根据实际情况进行更改。注意应该自动换行处理，该文本文件的长度不要大于32kB。在资源管理器中打开该文件的保存路径，将其后缀改为SCF的文件（例如“Folder.scf”），Windows会弹出“如果修改文件扩展名，可能导致文件不可用”的警告框。点击“是”按钮确认更改，之后该文本文件的图标就变成了文件夹图标。双击该文件夹图标，就会在资源管理器中打开系统盘所在的分区，别人是无法想到该文件夹快捷方式图标中会是文本文件伪装而成的，当然也就无法窥视其中的机密信息了，这样你的机密信息就会在别人的眼皮底下“独善其身”。当你需要查看其中的机密信息时，使用记事本打开该SCF文件即可。这里告诉大家一个小窍门，在“开始”→“运行”中输入“sendto”，运行后打开Windows的“发送到”文件夹，将开始程序附件中的记事本图标复制到“发送到”文件夹中。这样，选中该SCF文件，在其右键菜单中点击“发送到”→“记事本”项，就可以快速打开该SCF文件了。

Folder - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
[SHell]
command=2
IconFile=shell32.dll,4
[Taskbar]
Command=explorer
<per>
我的QQ账号 999999
QQ密码 123456789
银行卡号 666666
银行密码 888888
</per>
```

用Neat Image为数码照片补“妆”

■ 福建 Q.y

众所周知，与专业的数码相机相比，使用普通的家用数码相机拍摄的照片效果并不十分令人满意，尤其是在拍摄人物头像时，噪点数量会大大影响视觉效果。不过幸运的是，我们能够通过软件处理的方式对照片进行“美容”，从而实现与专业数码相机拍摄出的照片相媲美的效果。

Neat Image是一款用来为数字图像减少可见噪波的数字滤波应用程序，共有4个版本：演示版、普通版、专业版和专业增强版。由于它内置了专用的特殊图像采集装置，因此过滤会更为精确，降噪品质也比其他方法更为理想。程序支持包括数字摄像机、扫描仪等各种输入设备，并提供了丰富的控制设置让用户轻松完成降噪任务。

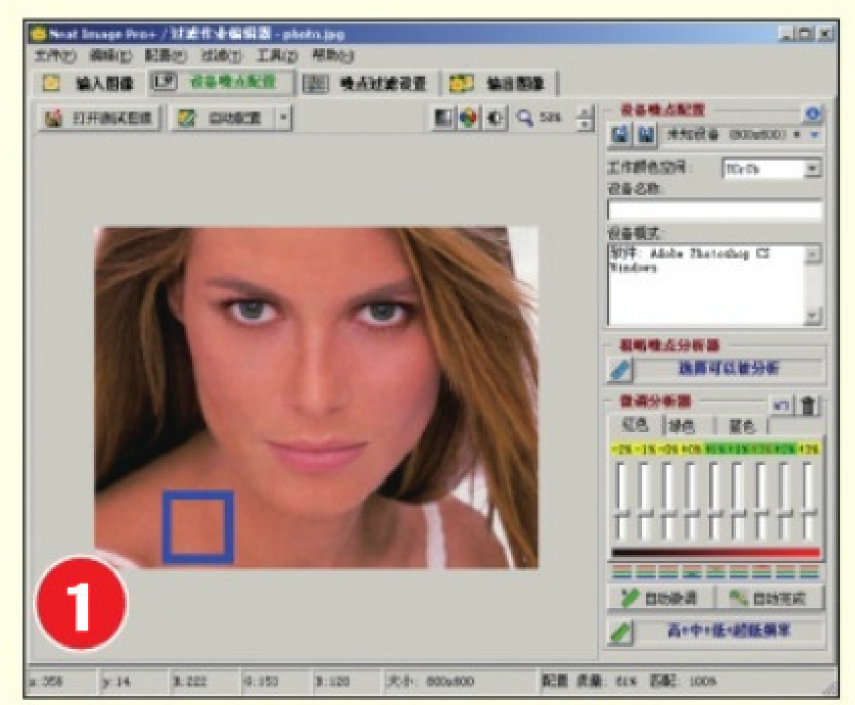
一、打开输入图像

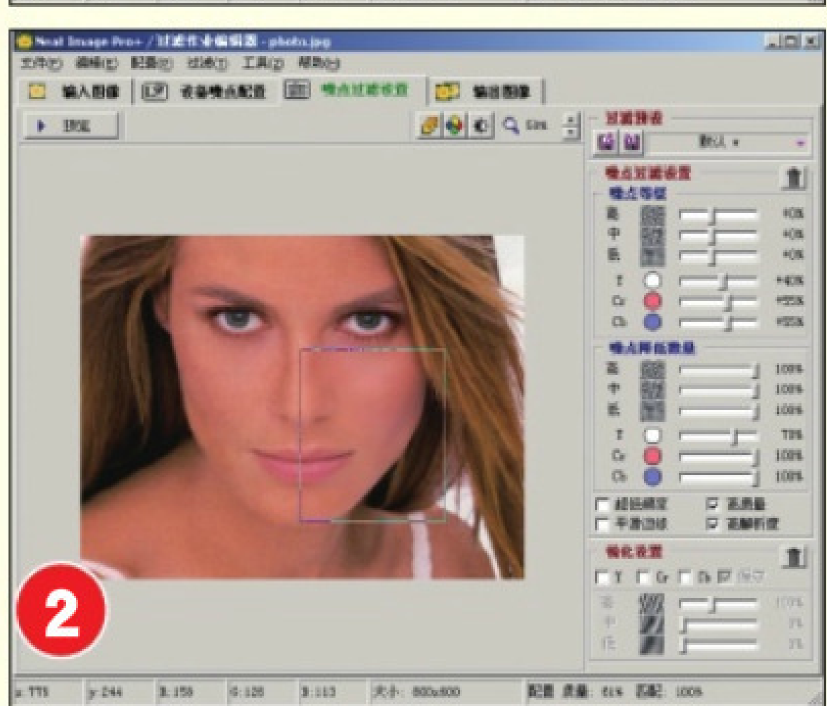
双击桌面快捷方式启动程序，在默认的“输入图像”标签页中点击“打开输入图像”按钮，或者执行菜单“文件”→“打开输入图像”，选择需要处理的图片并打开。如果打开的照片是由数码相机拍摄的，界面右侧“EXIF信息”框中还会显示该相片的详细EXIF信息。

二、设备噪点配置

单击“设备噪点配置”标签（**如下页图1**），切换到噪点观察设备界面。要对图像执行降噪处理，Neat Image需要知道图像典型的噪点特性。对于新手而言，可以使用软件自带的自动采样功能：单击界面上方“自动配置”按钮，程序会自动取样并自动分析出图像噪点特性。

当然，我们也可以通过手工选择并进行分析。执行菜单“工具”→“高级模式”，切换到高级模式界面，然后按住鼠标左键在图像上拖出取样框，点击“粗略噪波分析器”来分析当前选定的区域。需要注意的是噪点分析区域





的位置和面积。位置通常定在噪点比较集中的区域；面积不能太小，也不能太大。观察降噪以后的效果，如果不满意可以再选择照片中的其他区域继续采样降噪。

一般情况下，每张图片的情况不尽相同，因此分析的参数并不需要保存。不过，可以将同一部数码相机不同ISO设定状态下的噪点参数保存下来，每个ISO设定分长时间曝光和短时间曝光两个参数保存。这些参数最好以拍摄同一物体为基准，例如一张颜色均匀的灰卡。这样的话，即便是画面比较复杂、不便于分析噪点的照片，也能直接套用相应的噪点参数设置来对照片进行降噪处理。

三、噪点过滤设置

接下来，就可以对照片或图片进行降噪处理了。点击“噪点过滤设置”标签切换到该界面下（**如图2**），这里可以通过鼠标拖动选择指定的范围来观察经过降噪处理的图像。一般来说，Neat Image的默认设置并不能满足需求，我们可以在噪点过滤设置界面的右侧调节一下相应的参数，以达到满意的效果。

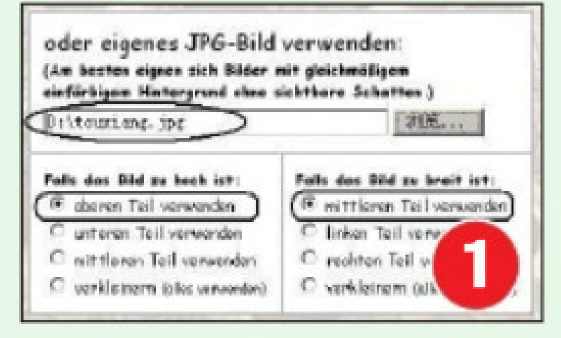
四、输出图像

上述工作完成后，单击打开“输出图像”标签，点击“应用”按钮，然后再点击“保存输出图像”。输出的文件格式可以是BMP、TIFF或是JPEG。现在，就能够得到经过降噪处理的图片或相片了。

当然，需要指出的是，我们并非一定要消除照片上的所有噪点图像才会好看，有时噪点正好表现了被摄物体的质感。这个问题比较主观，不过Neat Image可以帮助我们确定降噪的程度，以达到较为理想的效果。P

在线快速做出个性硬币浮雕头像


■ 山东 钟伟





美国硬币上的头像，多数都是历任总统。如果让你的头像也出现在硬币上，你会相信吗？其实，在现实社会中看似不可能的事，利用网络就能轻松解决。只要登录“Münz-Generator!”网站（网址为http://www.onlinewahn.de/generator/m-maker.htm），就可以轻松做出具有个性的浮雕头像。方法如下：

1.登录“Münz-Generator!”网站，通过“浏览”按钮导入要作为硬币浮雕头像的图片。然后通过“Fall das Bild zu hoch ist”和“Fall das Bild zu breit ist”选项设置硬币上的头像及文字位置，此处保存默认设置即可（**如图1**）。



2.在“Wert”中输入硬币的面值，如“1000 Fen”；在“Text”中输入类似发行单位的内容，如“Made in China”。将“Material”（硬币材质）设置为“Gold”，将“Qualitat”（硬币质地）设置为“PP”（**如图2**）。

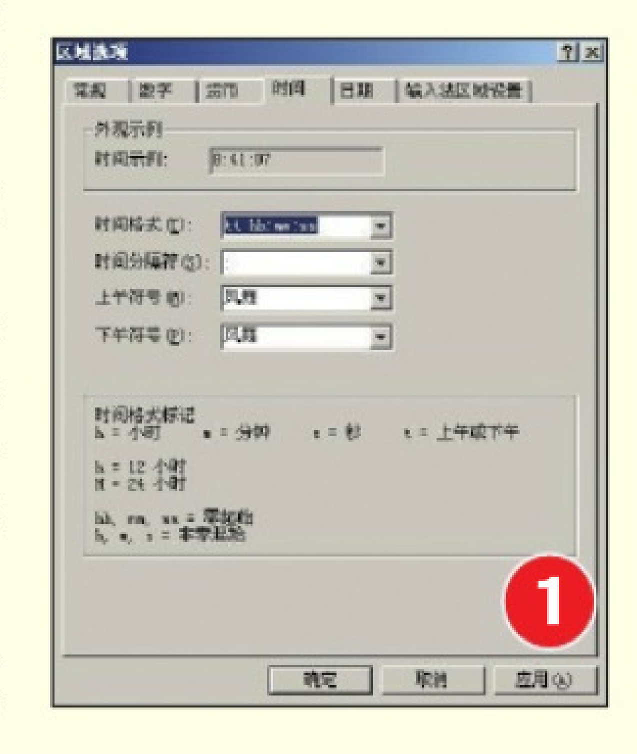
3.单击“Munze Pragen”按钮，稍等片刻，就会生成具有个性化的硬币头像（**如图3**）。右击该图片，通过菜单中的“图片另存为”命令将其保存起来留作它用即可。P

在时间栏中加入个性化字符

■ 湖北 王剑波 尹飞

现在是追求个性的时代，电脑也不例外。我们的主题、桌面已经被我们更改得与众不同，可是任务栏仍是千篇一律，想要在其中的时钟前或后加入自己的个性化字符么？

在Windows 2000/XP系统下，依次打开“开始”→“控制面板”→“区域选项”，然后打开时间选项卡。在“时间格式”选项中选择“tt h:mm:ss”或者“tt hh:mm:ss”，然后分别在“上午符号”和“下午符号”中输入想要的字符（**如图1**），点击“确定”后所输入的字符就会出现在时间前方了。如果想让字符出现在时间后方该怎么办呢？这时我们可以手工在“h:mm:ss”或“hh:mm:ss”后输入“tt”（中间没有空格）即可。如果在“h:mm:ss”或“hh:mm:ss”的前后都有“tt”的话，那么在任务栏时间的前后就会同时出现所输入的字符（**如图2**）。



备 注：

1.“h:mm:ss”与“hh:mm:ss”的区别是



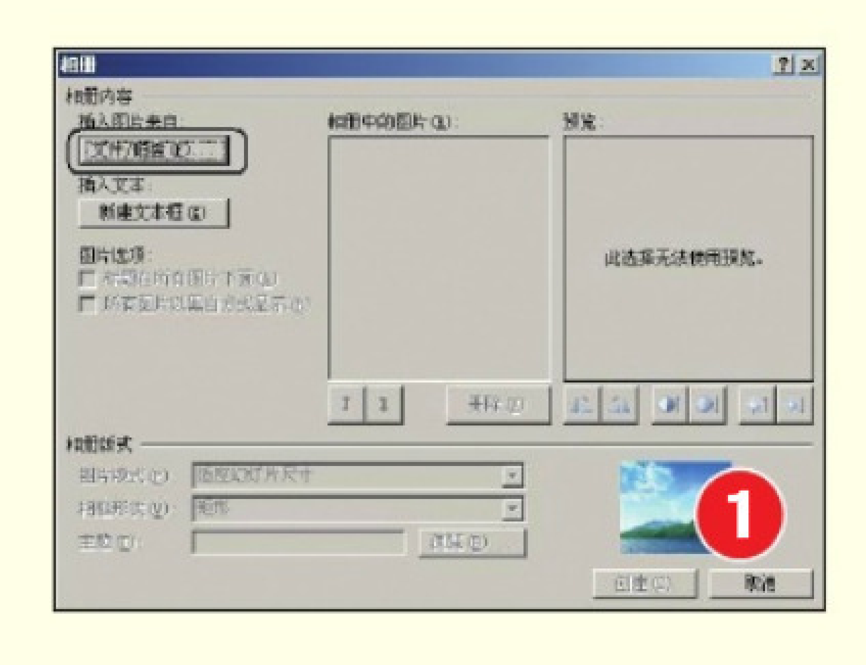
前者显示如“9:30”格式的时间，而后者显示如“09:30”格式的时间。
2.时间选项卡中的上午符号和下午符号是根据当前时间交替显示的。
3.在上午符号和下午符号后的方框中的汉字和部分符号是不能直接输入的，我们可以从其它地方将其打出后再复制粘贴进来即可。

百张图片瞬间插入PowerPoint中

■ 山东 钟伟

通常情况下，我们使用PowerPoint制作含有大量图片的幻灯片时，都是先建立所需数量的幻灯片，然后再在每张幻灯片中找到所需图片并逐一插入解决的。如果要把上百张图片做成幻灯片，通过这种方法制作的效率之低可想而知。如此问题，在PowerPoint 2007中利用“相册”功能就能快速解决。方法是：

1.打开PowerPoint 2007，新建一个空白幻灯片，然后打开“插入”选项卡。在“插入”功能区中找到“相册”按钮，点击后弹出“相册”对话框（**如图1**）。



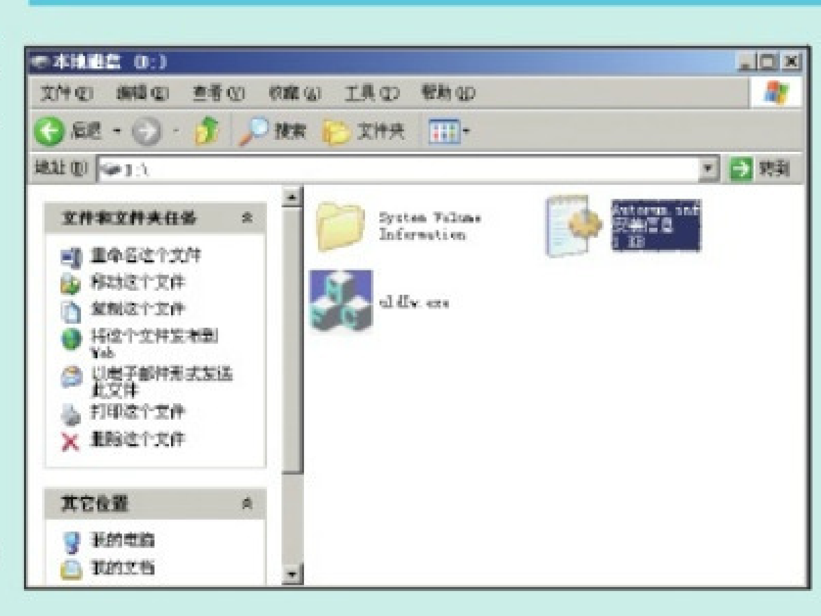


2.点击“相册内容”项目中的“插入图片来自‘文件/磁盘’”按钮，找到存放图片目录，选中要加入的图片，点击“插入”按钮。此时，在“相册中的图片”窗口中就会出现要加入的图片。对于图片的效果，你可以通过位置调整、角度旋转、亮度调节等按钮进行调整（**如图2**）。一切就绪后，点击“创建”按钮即告结束。



病毒名称：代理蠕虫变种NW（Worm.Agent.nw）

病毒类型：蠕虫病毒
病毒危害级别：★★★☆
病毒发作现象及危害：该病毒运行后会将自身复制到系统目录下，修改注册表启动项目，以实现随系统启动自动运行，还会试图通过优盘传播；同时，它还会自动下载并强制安装“Zbox杂志管理软件”等流氓软件。



手工删除：

一、断掉网络

由于该病毒会通过互联网下载并安装流氓软件，因此在清除该病毒前一定要将网络连接断开。可以用鼠标右键点击右下角的“网络连接”图标，选择“断开网络”。

二、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名为“IEXPLORE.EXE”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

三、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon项，找到“Userinit”一项，记录其当前值（形如：C:\WINDOWS\system32\userinit.exe,c:\WINDOWS\CoeQj.exe），并将其值改为“C:\WINDOWS\system32\userinit.exe,”。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL，将CheckedValue的值改为1。

4.重新启动计算机。

四、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到刚才记录中的文件，将其删除。本例中记录值为C:\WINDOWS\system32\userinit.exe,c:\WINDOWS\CoeQj.exe，即删除CoeQJ.exe文件。删除Windows目录下的saslogww.txt和spoollist.txt。

3.打开“我的电脑”，用鼠标右键点击D:盘，选择“打开”，找到autorun.inf文件，双击“打开”。

4.找到“open=”一行，记录等号后的文件名，本例为“uldlw.exe”。

5.将D盘根目录下的“uldlw.exe”文件删除，同时将autorun.inf文件也一并删除。

6.如果存在E、F等盘，也进行上面类似的处理操作。

读者　赵明泽问：现在市场上能看到一些支持DirectX 10的高端显卡了，但我听说DirectX 10并不支持WinXP，那今后游戏爱好者是否都要将操作系统升级到Vista呢？

答：微软最新3D API DirectX 10的确必须安装在微软新一代Windows Vista操作系统上，同时DirectX 10游戏也必须在Windows Vista操作系统上运行。这样一来，对很多游戏爱好者来说是不太方便的。好在现在有一项名为"Allky Project"的计划，将改变这种情况。根据"Allky Projecy"计划负责人表示，他们已经发布了预览版的"DirectX 10兼容性库"。这种兼容性库将让DirectX 10游戏运行于除Windows Vista之外的Windows操作系统上，同时提升DirectX 10硬件在Vista操作系统上的兼容性。原理是通过编译DirectX 10中的GS几何着色成为原生机器代码，来达到在不支持DirectX 10和GS的硬件上执行的目的。

另据传言，微软还会在WinXP下推出新版的DirectX 9.0L。其实它就是Windows XP平台上一个改头换面的DirectX 10而已。它使得DirectX 10的游戏能够运行在Windows XP上面。因此，我们完全不必为玩DirectX 10游戏而专门升级操作系统和显卡。

读者　米佳问：我是个网吧业主，最近打算对机器进行升级换代。我希望在成本控制上精打细算，比如应该如何配置电脑才能做到省电呢？

答：网吧电脑要做到省电需要注意的地方还是很多的。下面我谈谈自己的看法供你参考：

一是尽量选择省电的配件，比如电脑中的耗电大户：CPU。现在性能接近的不同CPU功耗差别可达30%以上，这一点一定要认真考虑。再比如液晶显示器的耗电通常只有相同尺寸CRT显示器的1/3，省电效果十分明显，而且可以提高档次和收费。二是选择品质较好的配件。品质好的配件不仅可以减少电脑故障率，还能在一定程度上降低功耗。比如好的主板除了稳定外，功耗也相对较低；而好电源的功率因数和效率也相对较高，省电效果明显。三是分类配机。比如一般聊天用的电脑完全可以采用无盘站和集成显卡，这样能有效降低购买费用和电耗。最后在使用过程中，还应注意为每台电脑设置合适的电源方案。

读者　朱三问：我是个游戏爱好者，最近打算买款千元以内的中高档显卡。看到一些文章中提到GeForce 7900 GS是不错的选择，请问这款产品具体有何特点？是否真的值得购买？另外这款产品对电源要求怎样？

答： GeForce 7900 GS是款性价比相当不错的中高端产品。与价格高出不少的7900 GT相比，其核心和显存频率维持在450MHz/1320MHz不变，只是Pixel Pipeline由24条减少到20条，另外顶点着色单元也由8个精简到的7个。具有CineFX 4.0引擎，支持Shader Model 3.0标准，完全符合DirectX 9.0C API标准，实际性能远超7600 GT而接近7900 GT。总体来看，7900 GS相对于7900 GT的"规格损失"是比较小的，值得游戏爱好者选择。

目前很多板卡主力厂商都推出有千元以下的7900 GS显卡，如Inno3D映众的7900 GS战斗版就是其中之一。尽管它采用了非公版设计，但在规格上没有任何缩水，显存配备为256MB/1.4ns的GDDR3，默认频率为1320MHz，还有一定可超频空间。

7900 GS显卡的耗电量较大，通常外接供电接口为6针设计，需要300W以上的新款电源才能提供充足的电能供应。

读者　万彬彬问：我要买部数码相机，现在还没确定选什么品牌的产品。听说不同品牌的数码相机在成像风格上有较大差异，请问各种品牌的DC成像风格具体有什么特点？

答：不同品牌的数码相机在成像风格上的确存在一定差异，当然，同一厂商不同机型间的成像风格也有所差异。以下主要谈一下厂商主流机型在默认设置和通常环境下的风格情况。成像风格主要与相机的镜头设计、镀膜技术、CCD的分光响应指标、图像处理器算法等有关，尤其与图像处理器算法关系最大。

在主流数码相机厂商中，佳能的产品以成像细腻柔和、细节丰富著称；成像色彩上稍感平淡，有些情况下甚至有种雾蒙蒙的感觉，但比较真实，后期PS处理空间大。尼康数码相机的成像风格，最显著的特点就是对比反差较大，很锐利，但在图像细节保留上不如佳能。富士相机由于采用了自家特有的SUPER CCD技术，因此在成像风格上也很有个性；最主要的特点就是色彩非常鲜艳，和富士反转胶片的成像风格接近。另外，柯达和索尼DC的成像风格比较类似，都是属于比较鲜艳的类型。最后提一下，如果数码相机支持RAW格式的话，那么拍出的照片由于没有经过图像处理器处理，保存的是CCD原始数据。因此其品质及风格也和采用JPG压缩时大有不同，这一点朋友们要多加注意。

读者　P68问：最近我打算买台DV记录下宝宝的成长过程。跑了一下电脑市场，发现现在市面上有很多采用不同存储介质类型的DV，请问该如何选择呢？

答：目前数码摄像机从存储介质上看，主要有DV带、硬盘、光盘和闪存4类。这4类产品各有特点，其优缺点不能一概而论，而应根据自己的实际需要进行选择。

DV带是传统的数码摄像机存储介质，技术成熟，使用广泛。采用DV带的DV产品价格也是相对最低的，而且DV带上记录的信息是未经压缩的，从理论上说品质最好。不过DV带的缺点也很明显，体积较大，寿命短，可靠性较差，使用不便，目前已有被淘汰的趋势。使用DVD光盘的DV机最大优点是拍出的录像可以不用在电脑上做任何处理，就能直接在家用DVD机上播放，使用十分方便。但其技术尚不十分成熟，拍摄时发热量大，可靠性不高，一张DVD光盘记录时间只有半小时左右，而且启动较慢。硬盘DV具有存储量大，使用方便，可以一物多用等特点，但其缺点是产品价格较高，可靠性上还需进一步加强。目前最先进的存储介质是闪存。采用闪存的DV，其体积可以做得十分小巧，而且可靠性高，但其缺点是价格最高，且容量还不够大。以我个人的观点看，目前硬盘DV是各方面比较折中的产品，适合大多数家庭用户选择。



开创全新HD时代
——解析ATI HD 2900XT显卡

■北京 小宝的家长
重庆 Arrik

2007年5月14日，历经多次跳票的R600终于现出了真身，并入AMD后的ATI也终于给新东家交出了第一份答卷。虽然R600的开发过程同AMD并没太大联系，但最终的上市、命名以及市场定位显然经过了AMD的精心策划。从命名上看，“RADEONHD 2900XT”已经带给很多熟悉ATI产品的读者不少信息——HD替代了以往代表ATI产品某代的X，意味着一个新的开始；XT并非最强产品的后缀，XTX的缺阵也基本可以揣测出ATI此次推出HD 2900XT的用意和市场定位。不管怎么说，R600终于来了。这款AMD和ATI联手打造的新产品究竟能给我们带来什么呢？


HD 2900XT全貌

前续：R600的坎坷诞生之路

早在X1000系列诞生后没多久，就有媒体泄露出ATI下一代图形芯片R600的一些细节。加上Xbox 360上使用的R500本身就采用了统一的渲染架构，因此关于R600的猜测和假设就从来未停止过。在G80面世后，用户对于R600的期待达到了空前的高度，泄露的照片、假想的效果图等小道消息充斥于网络，甚至关于R600的命名也有多种版本的猜疑。原预计与G80争夺图形芯片性能王座的R600也先后经历了多次跳票，导致最终发布日期一再延后。甚至在AMD的NDA（Non-Disclosure Agreement，即不泄密协议）时间还未结束时，国内某知名硬件二手交




网上泄露的R600实物图，成交价9999元

流论坛内就有人开始兜售成品版的R600芯片。此次通过网上交易的R600共6片，价格则达到了匪夷所思的9999元。据调查，这批私下销售的R600成品卡来自ATI的合作伙伴之一——柏能工厂，具体货源途径不详……

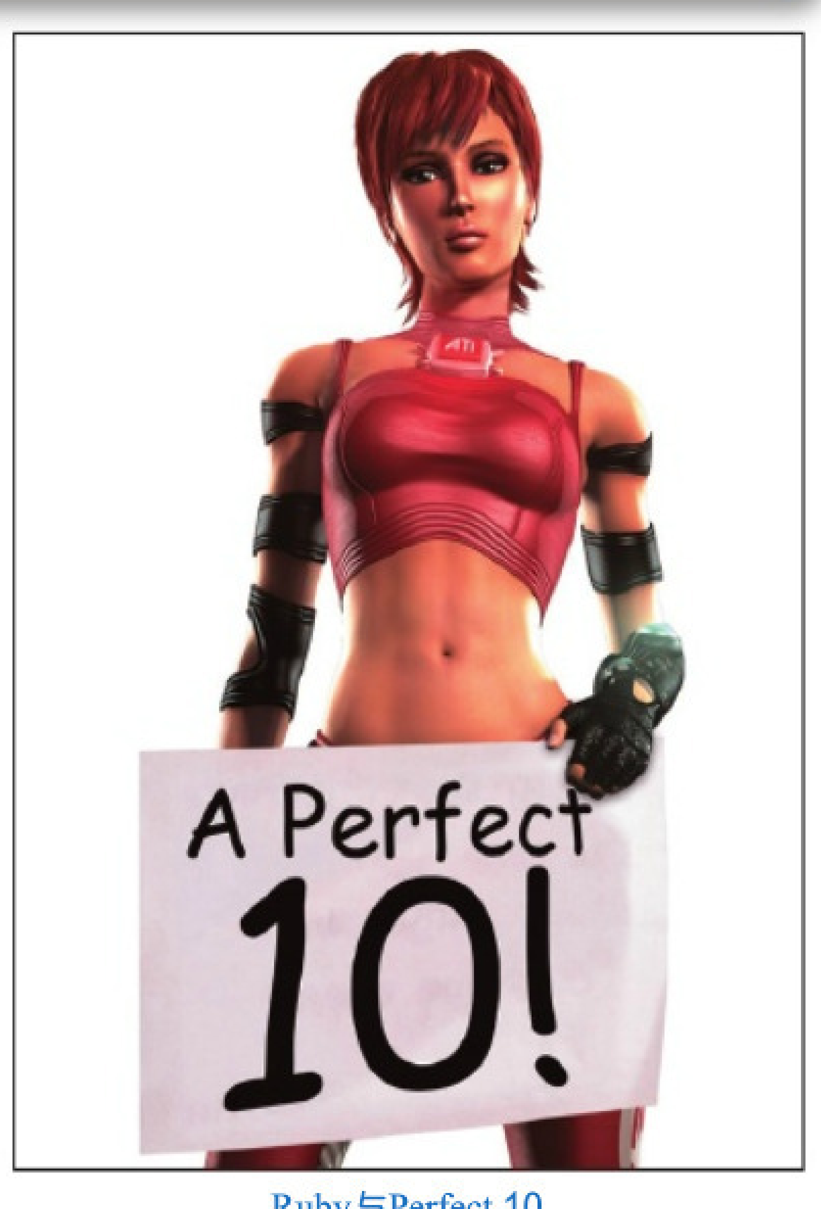
最终的R600发布日期定于2007年5月14日。实际发布的HD 2900XT不管是命名还是外观，同先前多家媒体预料的版本有所区别。而核心/显存频率的降低以及PCB的缩短，都让此次发布的HD 2900XT有了更平易近人的感觉。

HD、Perfect 10——新的命名、新的开始

从R600产品的命名上来看——HD替代了X。一方面意味着ATI延续11代的产品线作古，归于AMD旗下后将开始新一代芯片的命名方式；另一方面HD代表着高清，而X代表着极限，意味着从这代产品开始，AMD将着重打造多层面的用户高清体验，而不仅仅局限于游戏。

至于Perfect 10，则要从DirectX 9.0c时代说起。当时ATI的工程师认为在游戏引擎技术不断发展的今天，图形芯片中纹理操作和算术操作的比例开始愈发悬殊，纹理指令的需求几乎已接近饱和，而数字指令的需求增长却非常迅猛。于是，ATI的工程师们曾在X1000（不包括低端的X1300/1550和早期研发的X1800系列）系列产品上使用了3：1的架构，在同样的渲染管线中，具备更多的像素渲染单元（由原本的1个变为3个），而纹理单元则保持不变。这样的设计使得在获得足够多的像素渲染单元情况下，核心更为简洁，更有利于成本的控制和避免游戏中的资源浪费。

不过，在X1000诞生时，基于DX9.0c的游戏大作还未普及，现有的DX9.0b游戏并不能很好地体现ATI工程师的这种设计思路。直到2006年末，在ATI推出了X1650 XT和X1950 Pro这两款新产品后，3：1架构的威力才开始在新一代DX9.0c游戏中有所展现，《极品飞车10》《细胞分裂4》等一批重量级游戏的发布也让ATI的3：1架构得到广大消费者的认可。由此ATI认为在当时的同类产品中，只有自己“真正把DX9.0c做对了”，而Perfect 10概念的提出更是想说明，“将DX10做对”才是其首要目的。



Ruby与Perfect 10

7亿、512b——硬件规格大飞跃

7亿——史无前例的GPU晶体管集成度（NVDIA较早发布的GeForce 8800 Ultra核心集成6.81亿个晶体管）；512b——史无前例的高端显卡显存位宽，HD 2900XT从诞生起就注定要在图形核心发展史册中留下自己的“足迹”。

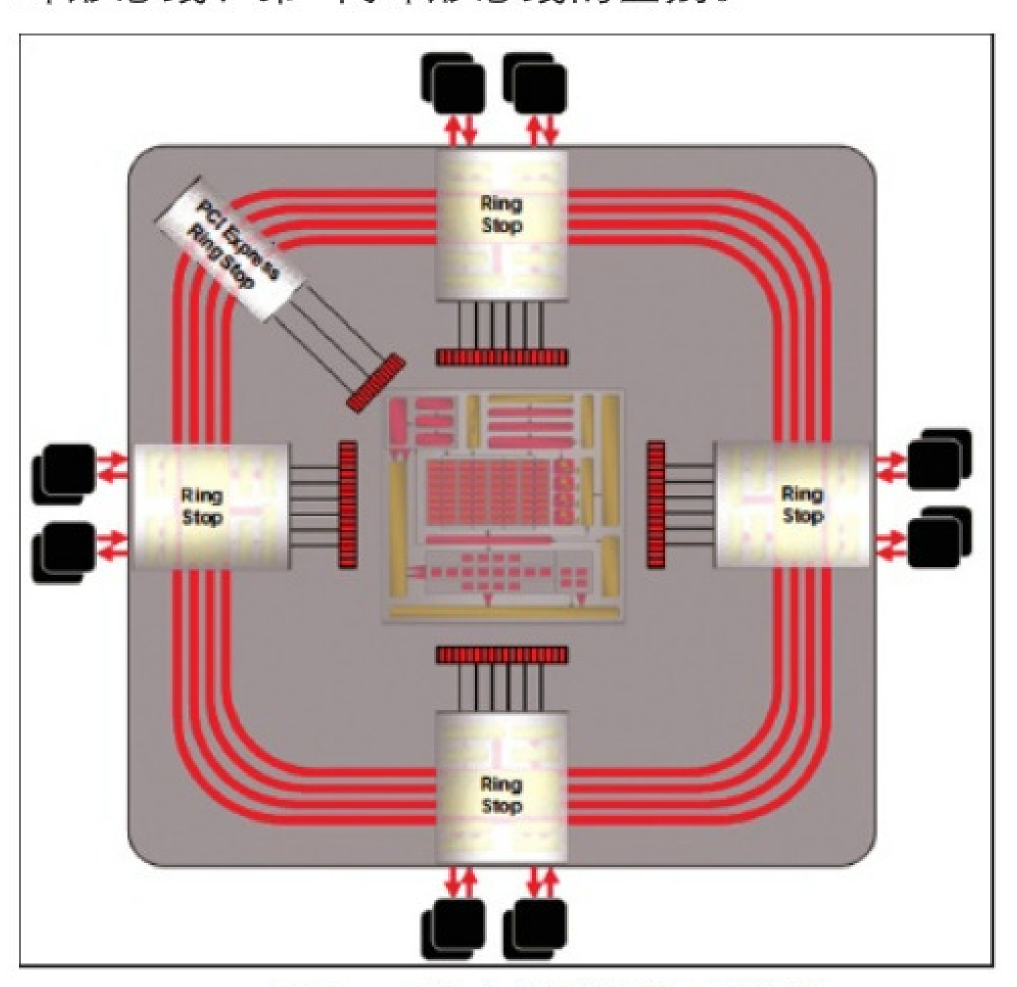
显卡/规格	RADEON HD 2900XT	RADEON HD 2600	RADEON HD 2400
显示核心代号	R600	RV630	RV610
制造工艺	80nm	65nm	65nm
晶体管数（百万）	700	390	180
渲染核心频率	740MHz	600～800MHz	525～700MHz
流处理器数量	320	120	40
光栅化管线数量（ROP）	16	/	/
HDR特效支持	支持	支持	支持
显存频率/DDR等效	825/1650MHz	400～1100MHz	400～800MHz
显存类型	512b DDR3	128b DDR4/DDR3/DDR2	64b DDR3/DDR2
显存带宽	106GB/s	12.8～35.2GB/s	6.4～12.8GB/s
显存容量	512/1024MB	256MB	128/256MB
显卡接口	PCI-E ×16	PCI-E ×16	PCI-E ×16
DirectX支持	DX10	DX10	DX10

HD系列产品规格对比

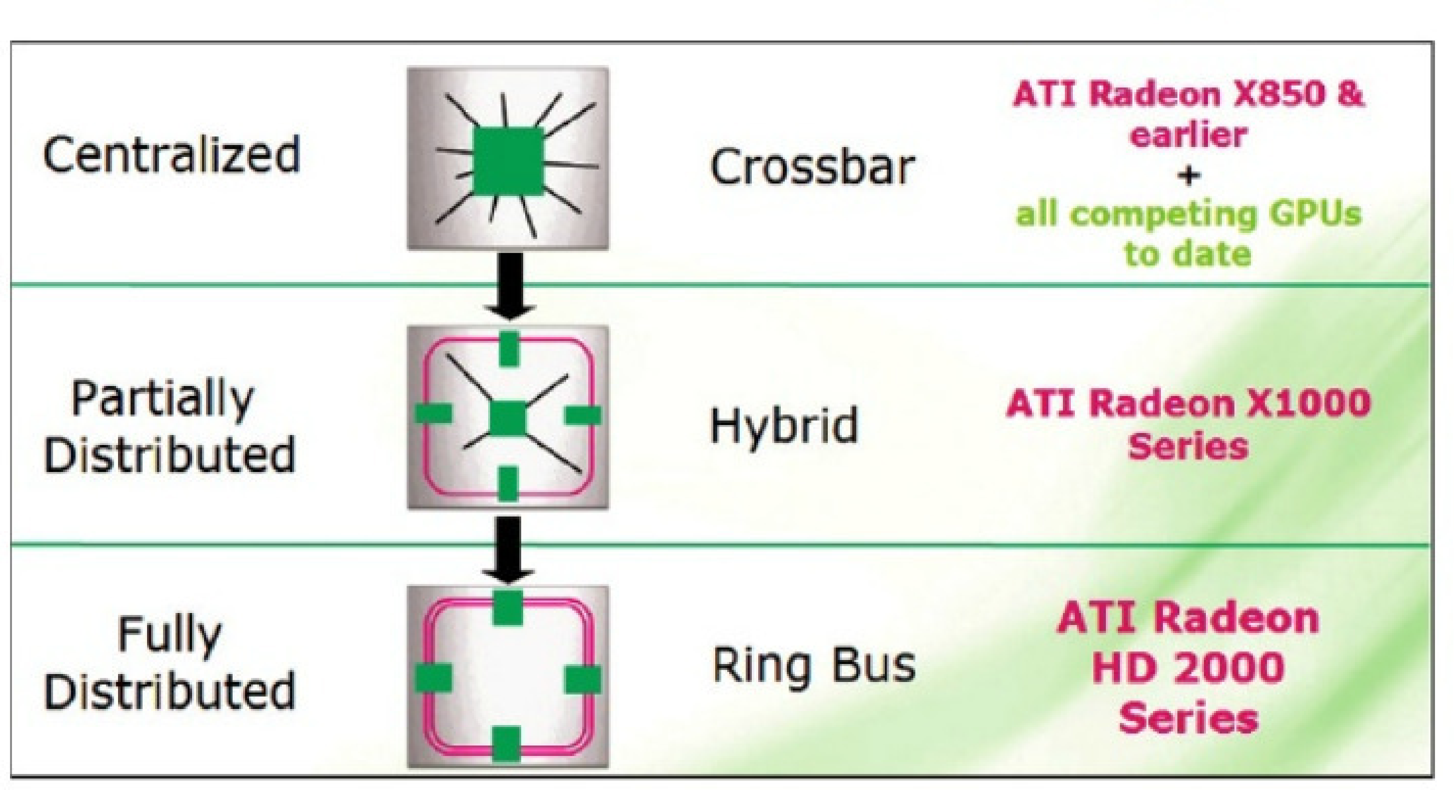
说到晶体管数量，用户直接联想到的恐怕一定是管线数量。但是在DX10的统一渲染架构中，Pixel Shader和Vertex Shader已经整合为统一的流处理器，因此从DX10开始，传统的管线概念可以说已经不复存在。HD 2900XT集成了空前的320个流处理器，比G80的128个翻了1倍还多。不过这里不得不说明的是，由于NVIDIA的流处理器采用了与核心异步的工作方式，因此实际上G80内部的流处理器可以工作在比核心更高的频率上。目前NVIDIA的流处理器工作频率可达2GHz以上，而AMD的HD 2900XT核心内部的流处理器工作频率与核心频率是完全相同的（740MHz）。这又形成了一个全新的局面，使我们无法单纯通过流处理器数量或者其运行频率来粗略判断显卡性能的优劣，将来恐怕只有综合性的测试才能最直观地反映出显卡的性能。

显存方面，之前在X1000系列上，ATI就推出了一个不同于传统设计的显存架构——环形总线架构。在环形总线上，共有4个Ring Stop，每个上面有2颗显存，并且连接2个Client Interface，中间由一个“Write Crossbar Switch”控制，这样的设计就能让显存和需要数据的部分最快地进行数据传输。X1800系列的环形总线由两条各256b的总线组成，内部（注意是“内部”）总线位宽达到了512b；搭配GDDR3显存，带宽可达前所未有的48GB/s，双256b总线也大大降低了延迟。双向高速环形内存总线的结构，让R520内部的总线位宽达到了512b，大大提高

了对显存的访问控制。R600进一步改进了环形总线的架构，可称为环形总线的第2代。过去在R520内存总线的架构上依然能看到部分从环形总线直接到核心中央的数据交换，而在R600上，ATI宣称所有的数据都将通过环形总线传输，完全经过“Ring Stop”数据中继站交换数据，而不再有环形总线与核心直接数据交换的设定。通过简单的示意图可清晰地看到传统内存架构、第1代环形总线、第2代环形总线的区别。



HD 2900XT核心内部的第2代环形总线



3种总线模式对比

过去传统的显存架构因为数据的处理量越来越大，更大的显存容量和显存位宽都造成了设计的复杂度，一旦更换产品核心，就需重新设计显存总线。此外，这样的设计一旦需更多的数据通道，复杂度会以幂数级增加。而环形总线则不尽然，设计成形后，可以更简单地用于新产品设计中，且增加带宽的复杂度很低。

全新的环形总线架构可让显卡达到更高的外部显存位宽。在HD 2900XT上，显存位宽已经达到了512b。这样带来的最大好处是，不必一味追求显存频率的提升，使用较低频率的显存也可以达到足够的显存带宽从而节省成本。在之后的竞争中，如果一旦显存带宽成为瓶颈，换用更高频率的显存将很容易提升显卡整体性能。从这一方面也能隐约窥见未来显卡性能之争中ATI可能采取的竞争手段。

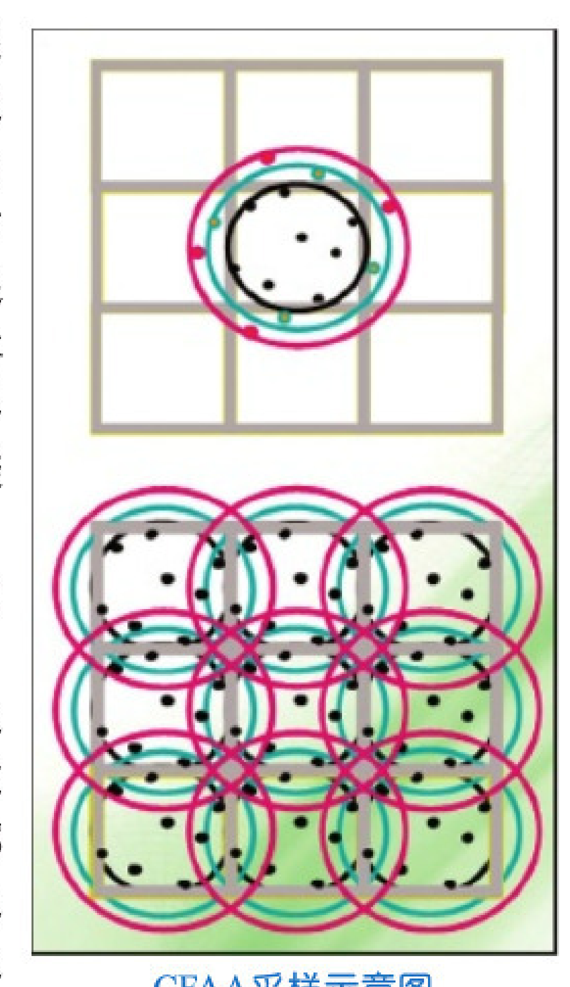
10：1、CFAA与AVIVO HD——架构与功能的改进

3：1架构是AMD在X1650 XT和X1950 Pro发布后大肆宣传的一项内部架构比。其实早在X1600、1900系列产品上，3：1的架构就一直存在，只是由于真正的DX9.0c的游戏还没有大批量上市，导致ATI的3：1架构无法充分发挥潜力，因此而被用户忽视。

所谓的3：1架构并非Pixel Shader单元数量和Vertex Shader单元的比，这是很多用户常见的误解，他们认为在进入统一的流处理器时代后，这个比例将不复存在。其实，3：1指的是渲染管线内算术操作单元和纹理操作单元的比例。前面我们已经说过，ATI的工程师认为未来的游戏发展方向是较少地使用对外部存储器依赖较多的纹理操作，而愈发大量地使用依赖于GPU能力的算术操作。ATI在设计X1000系列中的3：1架构产品时，预测的二者比例是5：1左右。之所以最终选择了3：1的架构，一方面是由于成本的控制，另一方面也是不敢过于冒险。不过，在3：1架构于近期DX9.0c游戏中的优势得到印证后，ATI的工程师们更加坚定自己的设计思路。在拥有320个流处理器的HD 2900XT中，仅仅设计有32个纹理操作单元，相当于将算术操作单元和纹理操作单元的比例提升到了10：1。这样的设计一方面是ATI的工程师对游戏未来发展的预判，另一方面他们也不仅将流处理器的功能限定在唯一的图形渲染方面。在通用型的计算如视频的编解码和流处理中，都同纹理操作没有丝毫联系，但却同流处理器密切相关。

良好的画质表现一直是ATI产品在用户中传扬的良好口碑之一。这一方面得益于ATI产品超前的全屏抗锯齿技术，另一方面则得益于其良好的视频优化技术。在这两方面，HD 2900XT没有让爱好者失望。集成于其中的全新抗锯齿模式和AVIVO HD将ATI产品的画质优势进一步提升。HD 2900XT中集成了8倍多采样反锯齿以及高达24倍的自定义过滤器反锯齿模式（CFAA）。新的反锯齿算法能实现可编程的采样模式、图像增强过滤器，并且可通过驱动升级。HDR+AA、Adaptive SSAA/MSAA（自适应的超级采样和多采样）、Temporal AA（时态反锯齿）、Super AA（超级反锯齿）、Gamma Correct（伽玛校正）等所有曾出现在X1600、1900系列产品中的功能在R600上也都得以保留。

通常显卡采用简单的矩形过滤器被限定于像素的边界内，而R600则加入了边缘侦测过滤器。它可以对已完成渲染的图像进行边缘侦测，边缘像素沿着边缘方向采用高质量的过滤器和更多采样进行处理，其他像素采用矩形过滤器和较少采样进行处理。这样可在最需要的地方提供平滑的边缘效果，减少材质柔化的处理，避免微小细节上的模糊（如小文本字体），每个采样相对于超级采样来说提供更好的画质以及更快的性能。



CFAA采样示意图

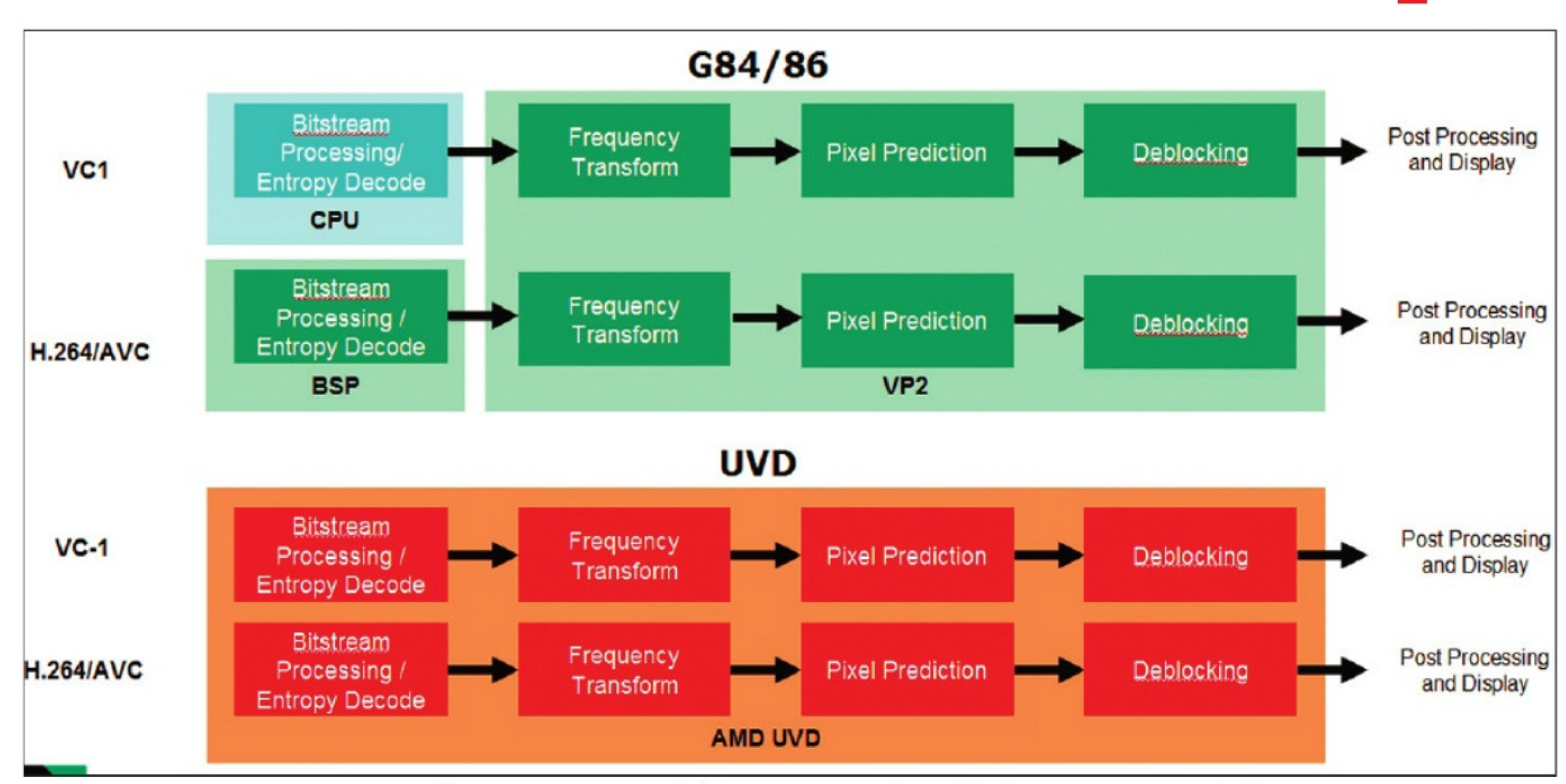
CFAA则能为每个采样提供更好的边缘质量，而每个像素可测量的采样将超过16个。如此一来CFAA能更好地处理轮廓边缘（每像素有许多细小的、横断的多边形），支持模板阴影，不局限于多边形边缘处理。自定义过滤器反锯齿（CFAA）可

通过软件升级，可以用来加强大部分DX9游戏的AA设置；与ATI RADEON显卡AA设置配合运作，HDR功能、模板阴影（stencil shadow）协调运作，在不增加内存区域的情况下，每像素比多重采样（MSAA）模式会有更高的采样率，不考虑性能损耗的情况下画质几乎有无限的提高空间。同NVIDIA的折衷于性能和画质之间的做法不同，HD 2900XT在刻意追求一种完美的画质。

在视频处理方面，AVIVO已经在X1000系列中赢得了口碑，AVIVO HD是在其基础上的再次改良。AVIVO HD不但在硬件编解码方面有了更大的突破，支持MPEG-2、VC-1、H.264等多种视频编码格式，还集成了数字音频解码芯片，相当于在显卡中又集成了数字声卡的功能。此外，对HDMI接口的支持更为出色以及完美融入HDCP认证，都让AVIVO HD更为诱人。不过略微令人遗憾的是，在HD 2900XT中并没有集成UVD引擎（Universal Video Decoder，通用视频解码器）。这主要是因为UVD引擎是在R600架构基本成型后才出现的，将其加入R600核心代价太大。况且在HD 2900XT这样的高性能系统下，UVD引擎的作用并不明显，高性能的CPU完全可胜任各种高清视频编解码的工作而不必占用太多资源。



开启抗锯齿前后效果对比

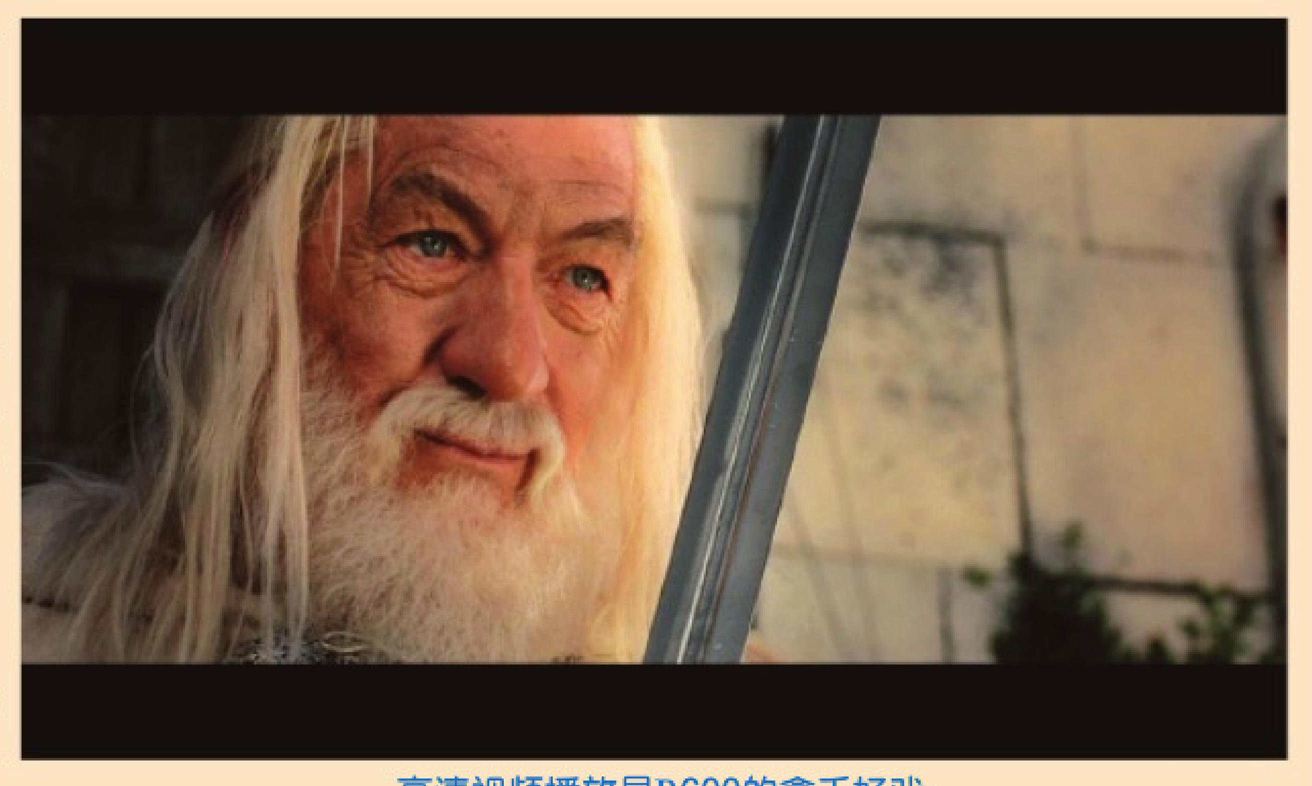


HD 2000系列的一大特色UVD虽然没有集成于HD 2900XT中，但它将在HD 2600/2400系列中亮相

R600的高清之路

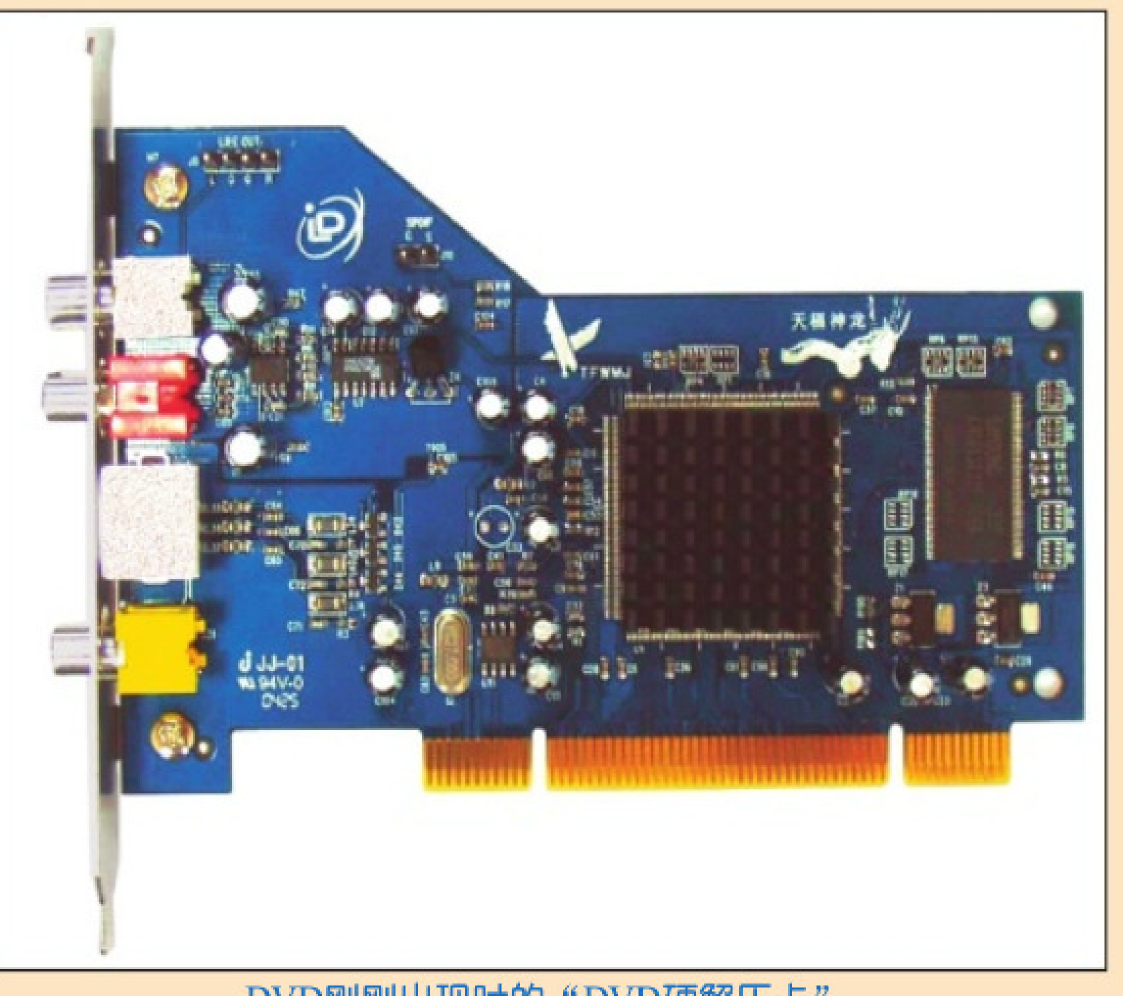
高清视频的意义无需浪费篇幅阐述，它必将成为流行趋势是不可回避的现实。除了构架和DX10的改进之外，R600系列显卡为高清视频提供了堪称完美的硬件支持。与之前的系列显卡相比，这是一项革命性的变化。这一系列技术的出现，使得个人电脑高清视频的播放能力突飞猛进。最为值得欣喜的是，那些原本不适合播放高清视频的CPU也重新焕发了活力。我们都知道，采用R600 GPU的显卡启用了全新的命名规则，显卡代号将抛弃之前的“X1000”改为“HD 2000”，这其中的“HD”相信也包含了ATI对于R600将在高清视频播放中表现出出类拔萃性能的信心。

ATI专门针对高清视频播放优化的技术统称为Avivo HD，它包括了UVD视频解码引擎、AVP引擎和数字音频等多项功能。下面我们就着重讲解这最关键的几项新技术。


高清视频播放是R600的拿手好戏

Avivo HD之UVD

在讲解UVD之前，我们首先要简单了解关于视频解码的概念。从386、486时代就开始接触个人电脑的用户，应该还记得有一个叫做“硬解压卡”的东西。当时如果想要流畅地观看VCD等视频，这个配件是必不可少的，而UVD的作用，也基本与之相同。为什么我们需要硬件解压卡？因为在播放视频的时候，需要对视频文件进行几个解码过程才能播放。通常这些解码的过程是由CPU来完成的，这就需要消耗大量的CPU资源，可能造成视频不能流畅播放，这就是我们通常说的播放时会“卡”。曾经有很长一段时间，CPU的性能远远超过视频解码所需要的处理器能力，所以“硬件解码”这一概念慢慢淡出了我们的视线。不过随着编码率数倍于普通DVD的HD DVD、蓝光DVD影片的出现，CPU再一次面临不堪重负的局面。许多用户开始抱怨要么播放高清视频“卡”得难受，要么在播放高清视频的时候CPU占用率居高不下，根本无法进行其他任何操作。于是“硬解压”技术被再次唤醒，R600上就集成了目前最先进的“硬解压卡”——UVD（Universal


DVD刚刚出现时的“DVD硬解压卡”



UVD对高清解码过程“通杀”

Video Decoder，通用视频解码器）。

虽然UVD并不是ATI第一代视频解码引擎，但它与其之前的视频解码视频技术相比有着质的飞跃。UVD能将显卡的视频码率处理能力从25Mbps提高到40Mbps，可以满足蓝光BD和HD-DVD高清影碟的码流播放需求。UVD最大的改变在于对高清视频的解码过程全面接手，而ATI前一代显卡的解码器只负责视频解码中的部分过程。以目前最流行的H.264高清视频编码为例，其解码一共包含了4个步骤。这4个步骤原本都要由CPU来完成，会消耗大量的处理器资源。ATI X1000系列显卡提供的Avivo硬件辅助解码技术接管了其中靠后的一些步骤，但是对于最消耗资源的解码运算却无能为力，存在较大的局限性。而UVD则包办了解码的整个过程，也就是说UVD引擎已经完成了高清解码的全部任务，所以CPU在高清解码上不需要担负任何工作，在播放高清视频的时候CPU的占用率自然会大幅度下降。这不但保证了影片能非常流畅地播放，我们在看高清视频的时候还可以同时进行其他应用。

高清视频编码目前还处于群雄分治的时代，我们常常能在网上Down到不同编码的高清视频。主流的格式主要有MPEG-2、Divx、Xvid、H.264、WMV和VC-1等。其中MPEG-2、H.264和VC-1是被HDDVD和蓝光DVD共同选择的3种编码格式，也因此最受瞩目。这几种编码虽然各不相同，但是在解码的过程中大致步骤是差不多的。UVD的另一项重大意义在于，它对这几种不同模式的高清视频都同样支持全程解码。我们都知道R600的竞争对手是NVIDIA的G8X系列显卡，而在视频解码方面，ATI的优势正体现在UVD上。G8X虽然支持H.264但是并不支持VC-1的解码，而UVD是目前唯一对H.264和VC-1都全程支持的视频解码器。

经测试证明，在实际应用中，UVD在高清视频播放的时候能非常有效地降低CPU的负担，至少能有效让CPU占用率降低10%～30%，而R600所携带的UVD对于那些拥有旧型号处理器的用户来说则更是巨大的福音。在UVD的协助下，原本“卡”得死去活来的高清视频也能在老机器上流畅地播放了。



UVD能够同时支持H.264和VC-1编码格式

Avivo HD之AVP

除了高清视频播放速度的保证，画质也是不可或缺的一部分。虽然高清视频已经凭借更高的分辨率获得了优异的画面效果，但是后期处理能让高清视频的画质锦上添花。R600系列除了UVD引擎用来解码高清视频，还配备了一个名为AVP的引擎来专门进行视频的后期处理。处理的主要功能包括比例缩放、反交错处理、色彩增强等。


画面效果锦上添花


AVP对画质进行优化

在画质方面，ATI显卡一直保有很强的优势，这一次也不例外。AVP引擎专门针对高清编码视频进行了优化，从而改进了影像质量。例如，降低影像锯齿与画面波纹，改善按比例缩放来源影像后引起的锯齿及毛边等。此外，通过强化讯号来源，自动调整影像的亮度及对比度；采用12b转换器，减少转换时的资料损失；硬件去噪可以呈现更纯净的画面。简言之，令画面色彩更鲜艳、更细致、更清晰、更锐利。

Avivo HD之数字音频

除了高清视频播放方面的优势之外，R600系列显卡还有一个颇具特色的改进。其全系列显卡核心中都集成了一个HD音频处理器，可以直接处理高清视频中音频部分的解码和输出功能。要说到这项集合了数字音频的功能，我们就不得不从HDMI说起。

HDMI（High－Definition Multimedia Interface）又被称为高清晰度多媒体接口，是首个支持在单线缆上传输不经过压缩的全数字信号，支持高清晰度、多声道音频和智能格式与控制命令数据的数字接口。其最高传输率是3.95Gbps，并支持8声道96kHz或单声道192kHz数码音频传送。由于HDMI免除了数码音频接线，因此所受的长度限制比DVI少，一般20米以上也不会影响画质，可说是兼具优质的声画表现。R600系列集成的HD音频处理器的规格，支持AC3（5.1）规范的Dolby Digital和DTS编码格式，支持32kHz、44.1kHz、48kHz的16b音频流，对于Vista和WinXP操作系统都有很好的支持，音频规格能够满足主流高清需求。可以说，R600显卡上提供的HDMI输出已经是目前相对完善的解决方案。



一条连接线既包含视频又包含音频信号



HDMI接口在有些显卡上已经出现

虽然HDMI接口目前已经广泛应用在大尺寸电视和一些电脑显示设备上，不过在个人电脑上的应用却有一些障碍。由于在个人电脑中，声音部分一直都是由声卡负责，所以目前虽然有HDMI接口的显卡，不过其中的声音部分却不得不由声卡来提供。所以要在计算机内部将声卡和显卡连接，再输出到HDMI接口上，不但很麻烦，还有可能会出现兼容性问题。

在ATI R600上集成了数字声卡之后，用户就不再需要从主板或者声卡引线到显卡，而可直接利用显卡上集成的数字声卡处理音频，自动从HDMI接口输出数字音频，给用户的使用提供了极大的方便。

399美元、360W——售价与功耗

HD 2900XT的指导价格为399美元。在国内，目前AIB品牌推出的产品定价为3599元，而通路品牌的定价为3299元；个别品牌还举行了团购活动，用户可以2899元的价格购得HD 2900XT。总体来看，HD 2900XT的价格介于GeForce 8800 GTX和8800 GTS之间。这样的价位对于一款全新发布的高端产品来说并不算“高”，要知道目前GeForce 8800 GTX的售价还在4000元以上。这样的定价显然是ATI提前计划好的，具有极强的针对性——HD 2900XT的性能弥补了高端产品线对NVIDIA的产品空白，价格则切入NVIDIA两款高端产品之间的断层。

随着显卡性能的提升和晶体管集成数量的成倍增加，其功耗也越来越高。HD 2900XT最高360W的功耗



已经上市的迪兰恒进HD 2900XT

以及与之相配的整体系统可能超过700W的功耗，将对电源提出新的挑战。实际上在送往媒体测试的第一批产品中，AMD也同时附送了一款额定功率达750W的电源。



8pin和6pin双供电接口

AIB与通路——下游厂商的不同态度

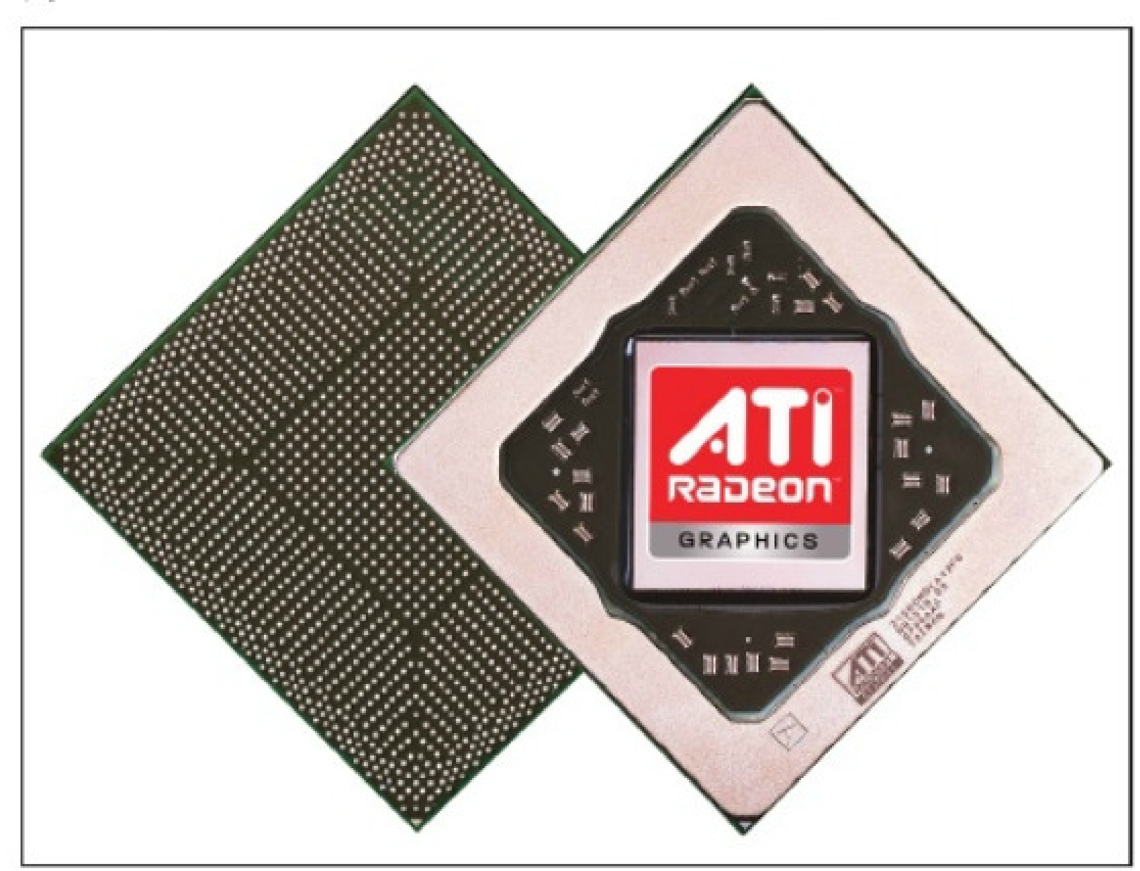
AIB（Add in Board，指有独立研发和生产能力的ATI品牌显卡商）品牌作为ATI的嫡系下游厂商，大力推广、销售HD 2900XT自然是不遗余力。迪兰恒进、蓝宝均第一时间发布了HD 2900XT。目前迪兰恒进的产品已能在市场上买到，报价3599元。五大通路方面，七彩虹、双敏和盈通3家已经推出了产品，报价3299元。其中盈通针对HD 2900XT的宣传和推广非常积极，而其余的几家通路厂商则不够敏感，观望的态度比较明显。当然，由于是全新一代的最高端产品，AMD方面也存在缺货的可能，优先供应AIB和一线通路也可能是造成目前局面的原因之一。P



注：HD 2900显卡的具体评测详见本期“新品初评”栏目



目前已上市的不同品牌的HD 2900XT从外观上看几乎没有区别（图为盈通的产品）



虽然核心巨大，但HD 2900XT的上市价格并不算太昂贵





编者按：本月电脑市场同前两个月相比热闹了许多。笔记本方面，Intel的Santa Rosa发布令并且众多品牌的迅速跟进，令笔记本市场再度出现了火爆的情景。DIY市场中，ATI终于在落后了半年之后，发布了R600系列显卡，而其强悍的性能使得一上市就收到了众多DIYer们的追捧。

手机

手机市场又开始了新一轮的促销活动，各种各样的广告宣传占据了商铺的明显位置。与此同时，主流产品的价格也出现明显的下调——不过从总体上说幅度并不大，整体呈现一片“百花齐放”的热闹场面。



8800这样的产品永远是消费者关注的焦点

数码相机

数码相机市场日趋平静，多款机型纷纷降价销售，其中佳能的热点机型A710 IS价格回落到2150元。新品方面最大的看点就数理光GX100。经过两代产品和GRD的革新，千万像素防抖超广角GX100以全新的姿态出现在消费者面前。强大的性能和出色的成像质量使其成为消费者关注的焦点，目前该机价格为3900元。



理光GX100

个人音频播放器

近期个人音频播放器市场新品迭出，曾经靠铁三角打出一片市场的艾利和推出了自己的最新产品T50。这对于原本趋于平静的市场来说无疑是一颗重磅炸弹。另外，索尼的NW-A800系列已经发布。新机型中彻底放弃了微硬盘，取而代之的则是内置2GB闪存的NW-A805、内置4GB闪存的NW-A806和内置8GB闪存的NW-A808。这些产品上市后将成为未来索尼的主力机型。由此可见目前随身听市场逐步从微硬盘向大容量闪存转型已经成为一种趋势。

索尼NW-A800

笔记本电脑

Santa Rosa（迅驰4代）的发布引起了不小的轰动。第一款迅驰4代笔记本华硕A8Sc A8H73Sc-SL率先上市，Dell等厂家迅速跟进，本刊也将对基于Santa Rosa的笔记本电脑产品进行测试。近期方正T630P（VUT630P-052）获得众多消费者关注，仅6000多元的价格却能提供带指纹识别、双核处理器、独立显卡、120GB硬盘可以说物有所值，尤其适合对价格敏感的学生朋友。另外惠普500（RW861AA）在经过调整之后售价为5099元，价格趋于稳定。


惠普500

CPU

近期Intel和AMD在处理器市场的竞争愈发激烈。AMD一口气将X2 4000+到X2 5600+全部投入市场；而Intel方面散装E4300的价格也是一降再降，目前已经跌到800元以下了。另外，散装E2140售价仅为570元，性价比突出。此外，Intel还推出了E6320和E6420取代E6300和E6400，价格基本不变，缓存容量提升了1倍。

中关村数码产品参考价格　单位：人民币（元）

手机	诺基亚	E50/N70/5070/N73/5300/N72/N93/N93i	1850/2650/1590/3280/1950/2390/5780/6990
	摩托罗拉	A1200/E680g/L6/V3i/L6g/C119/K1	2490/1899/899/1210/1130/299/2140
	索尼爱立信	M608c/K790c/W800c/W958c/Z530c/W700c	2799/2650/2599/5870/1480/2299
	三星	D828/D808/E258/D908/X828/D528/E628/C158	2580/2299/1999/3250/2680/2299/1299/450
	LG	KG70/KG90n	3690/3488
数码相机	佳能	A640/A710/IXUS850/IXUS900TI/IXUS 70/EOS400D（单机）	2250/2150/2650/2800/2100/5000
	尼康	S200/S500/S9/S10/D40/D80（单机）/D80（套机）	1830/2350/1880/2260/4280/6900/8700
	索尼	T100/W35/W55/W80/W90/H5/α100/α100（套机）	2850/1580/1770/2150/2360/2650/5250/5880
	三星	NV3/NV10/L73/S1050/S730/S850/i7/i70	1900/2430/1780/1850/1800/1700/2590/2350
	奥林巴斯	μ810/μ750/μ1000/FE-130/FE-170/FE-190	2260/2600/2760/1180/1380/1580
	富士	F31/F40/S5700/S5600/S9500/z5	2200/2300/2250/1750/3680/1950
	aigo爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2450
	理光	GX-100	3900
个人音频播放器	苹果iPod nano 2代	2GB/4GB/8GB	1200/1720/2200
	三星	YP-T9BZB 1GB/2GB	1399/1599
	索尼	NW-S203F 1GB/2GB	1099/1399
	魅族	miniplayer SP 4GB/MUSIC CARD 2GB/MUSIC CARD 4GB	650/500/599
	艾利和	T107/T109/S10 1GB/S10 2GB/u10 1GB/u10 2GB/T50	749/999/859/999/1119/1449/699
	爱欧迪	X5 20GB/T2 1GB/T2 2GB/U3 512MB/U3 1GB	2090/950/1290/890/1250
	爱国者	F958 512MB/音效王P892 512MB	499/859
	昂达	VX939+ 1GB/VX979 1GB/VX828 1GB/VX828 2GB/VX848 2GB	299/399/349/449/499

内存

内存价格依然在下降，金士顿DDR2 667 1GB竟然降到240元，笔记本电脑用DDR2 667 1GB也仅需250元，宇瞻DDR2 800 1GB则降至305元。这也使1GB内存成为众多新装机用户的标准配置。

硬盘

硬盘方面由于货源充足，之前走高的价格也随之下跌，已经回到正常价位，尤其400GB以上大容量硬盘降价的幅度更明显。

主板

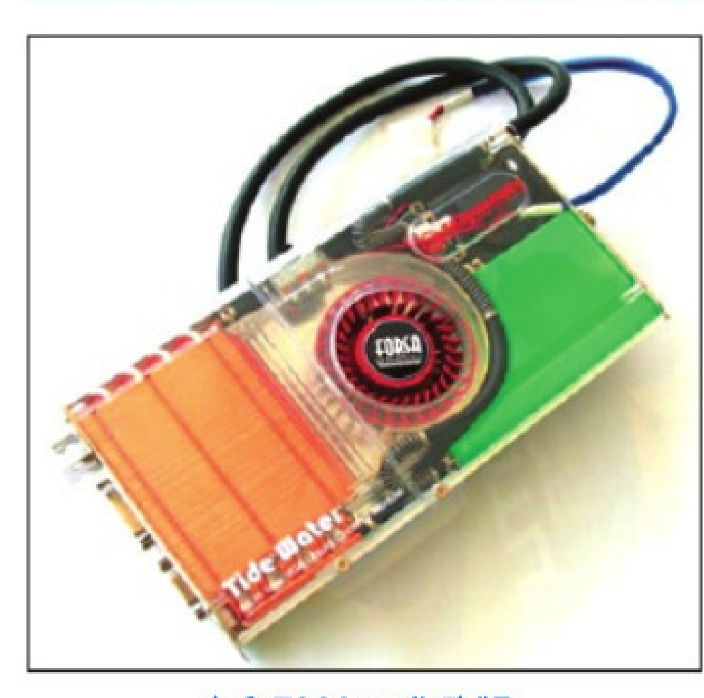
Intel发布了最新的P35芯片，技嘉迅速推出了采用P35芯片组的新一代旗舰级主板GA-P35-DQ6，用料十足，但发热量很大。NV匆匆发布了C68主板，昂达以599元低价到货。其接口方面非常齐全，DVI、HDMI等全部都有，性价比较高。但是同原来的C61相比，除了全部支持PCI-E ×16、可以提供HDMI之外，其他方面并没什么改进。



技嘉GA-P35-DQ6

显卡

近期的显卡市场依旧是NVIDIA唱主角，接连发布了G84、G86显卡，市场中到处都是8600 GTS、8600 GT、8500 GT的身影。不过它们的实际性能反而不如7600、7900，除了支持DX10之外实在是找不出选择它们的理由。另外，富彩（FORSA）采用ThermalTake旗下Tide Water涡轮水冷散热系统的7900GS北欧版近日正式上市销售。该产品采用非公版的8层PCB设计，由P455的公版PCB改良而来，默认核心/显存频率达到了惊人的650/1500MHz，性能超过7900 GT，零售价为1588元。ATI方面，一再推迟发布的R600显卡终于出现在市场之中——盈通的镭龙R2900XT-512GD3豪华版抢先上市，512MB/512b的规格是目前消费级显卡中最高的，售价3299元。



富彩7900GS北欧版

显示器

近期国际面板市场价格持续上涨，17、19英寸面板的涨幅竟然高达10%左右。目前一线厂家中只有优派的价格涨幅较小，另外优派又推出了高端19英寸宽屏VX1932wm和新款17英寸宽屏VA1721wmb。与涨价形成鲜明对比的是近期20英寸宽屏产品的降价。首先AOC发出攻势，将203VW降到1699元；随后长城Z201也降到1799元，LG L204WT则降到1899元。而三星206BW和226BW进行了新的促销，现在购买赠送价值249元的USB电视盒。


三星940N+

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	惠普	HP500(RW861AA)/CompaqPresario V3240AU	5099/5588
	方正	S620A(VUS620A-420)/T630P(VUT630P-052)	5299/6399
	宏碁	Aspire 5573ZNWXCi/Aspire 5573ANWXCi	5899/6999
	ThinkPad	R60e 0658CE2/R60e 0658EKC	6300/6700
CPU	Core 2 Duo	E6320（散）/E4300（散）/E2140（散）	1230/790/570
	Pentium4	631（散）/PentiumD 915（散）	450/535
	Sempron64（AM2盒）	3000+/3200+/3400+	250/275/300
	Athlon64 X2（AM2盒）	3600+(65nm)/3800+/4000+/4800+/5600+	510/610/675/1000/1590
内存	现代颗粒散条	DDR400 512MB/1GB	205/400
	金士顿	DDR400 512MB/1GB	295/535
	金士顿	DDR2 667 512MB/1GB	140/240
	宇瞻	DDR400 512MB/1GB	250/500
	宇瞻	DDR2 667 512MB/1GB	135/240
硬盘	迈拓金钻10代（盒装）	80GB/160GB	370/460
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	350/360/415
	希捷酷鱼7200.7	80GB/160GB/250GB	365/450/585
	日立笔记本硬盘（5400r/m）	60GB/80GB/120GB	400/465/695
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N	3388/999/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-P35-DQ6	1288/2088
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	C.A69G-K/C.MK8AS-754 Ver1.4	599/490
	昂达	A69T/N68PV/NF4S/RS482S	599/599/480/549
	华擎	ALiveNF5-VSTA	490
	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
显卡	富彩	8600GT炎龙版/8500GT暴龙版	1099/749
	华硕	EN7300GT TOP HTD 128MB/EAX1650XT CF 2DHT 256MB	580/1760
	XFX（讯景）	T73G-UAC/T73E-NAD5	999/699
	富士康	PX7600GT TDH 256MB/PX7600GS游戏版/A6800XT TDH	990/890/780
	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT(凤凰号2)	999
	七彩虹	镭风X1550 CF黄金版256MB/天行7300GT CF黄金版128MB F50	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro海外版/X1950GT	699/1099
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1399
	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/火旋风PCX16528XT	599/499/699
	盈通	X1650GT-256GD3/镭龙R2900XT-512GD3豪华版	599/3299
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940NW/940N+/940BW/932+/931BW/206BW/226BW/932GW	1480/1560/1690/1790/1740/1950/1880/2280/2650/2099
	三星CRT	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/840/910/1050
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C7/200WB7	1620/1440/1990/1530/2690
	LG LCD	L1719S/L226WTQ/L1751U/L194WT/L194CW/L204WT/L196WTQ	1480/2699/1599/1599/1590/1899/1999
	明基 LCD	N1900W/VG702/VA1703wb/VX1932wm/VA1721wmb	2099/1390/1390/1899/1400
	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb	2099/1390/1390
	AOC LCD	203VW	1699
	长城LCD	Z201/Z221	1799/2088
	玛雅LCD	W202V悍马版	1699

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年5月23日



头牌新闻

为游戏而生——优派推出键鼠新品

■ 本刊记者 壹分

2007年5月17日，著名显示器生产商优派正式推出包含三大系列的“魔器帝国”键盘鼠标新品。其中“巨魔部落”针对高端游戏和电子竞技玩家，强调产品的性能与操作感受。“黑甲巨魔”键盘采用优派独有的PK架构手感出众，按键表面标识为激光蚀刻；而“黑甲巨魔”鼠标则具备高达2000dpi的分辨率以及免驱动4档变速调节功能。“精灵部落”面向青年时尚人群，拥有超薄外观，流畅的线条与亮丽的色调。“网游部落”则定位于网吧采购和追求性价比的经济型玩家。



优派官网对“魔器帝国”的介绍

“魔器帝国”系列新品的上市，标志着优派在朝着以“显示为中心”的专业键鼠品牌的发展中又迈出了关键一步。在接受本刊记者的专访时，优派行销企划总监乐毅先生表示：“为了进一步提高成长速度，优派公司希望在中国继续加大宣传的力度，因此需要有更多的产品支持。以前我们是在各地的优派显示器专卖店装修好以后，留一个角落给键鼠产品。但是经过全新形象调整之后，在键鼠这样的终端产品方面，将开辟独立的、专门的空间。如果专卖店中其他的地方是红色区域，键鼠这边就是黑色为主，一定要让消费者能够清楚地感受到属于优派键鼠、属于优派‘魔器帝国’的专属空间，这是我们想达到的目的。”



发布会现场展示的键鼠产品

在谈到优派键鼠产品的目标时，乐毅先生表示，根据优派的调查，新装机用户中有大约50%的人会玩游戏。而在这50%的游戏玩家中，优派希望能够达到16%的占有率，因此将键鼠产品的销售目标暂定为100万套。并表示将以全新的键鼠产品，与优派液晶显示器、机箱、摄像头等产品一道，构成“On the Top”桌面整体解决方案。中国区总经理曾淑芳女士表示：“优派将从品牌推广、研发设计和渠道拓展等多方面着手，同时整合优派的已有市场优势，陆续推出更高科技含量、更贴近玩家、更具性价比优势、更加时尚和有个性的各类键鼠新品，实现渠道、用户和优派‘三赢’局面，进一步扩大市场份额，向游戏键鼠市场第一阵营发起挑战。”



硬件店

英特尔灵动电脑创意之旅



2007年5月15日，在英特尔（中国）有限公司邀请下，来自比利时、瑞典、美国、中国台湾省等国家或地区的7位世界顶尖机箱改装高手齐聚北京，他们将以融合了创意和时尚理念的电脑机箱作品在中国引领一场科技创意生活的风潮，将MOD的个性化创意概念带给中国的机箱改装爱好者(Modder)和电脑DIY玩家。这次主题为“多重创意 酷睿由我——英特尔灵动电脑创意之旅”的活动，为众多的中国机箱改装爱好者提供了与世界高手的交流互动平台，这也是首次在中国举办的世界级机箱改装高手交流盛会。另外在5月9日，英特尔还宣布拥有英特尔酷睿2双核处理器的新一代笔记本电脑将进入中国市场。

戴尔新一代商用笔记本登场



2007年5月17日，戴尔公司在北京昆泰嘉华酒店召开新闻发布会，宣布面向中国内地市场推出新一代Latitude商用笔记本电脑Latitude D630、D830和D531，并于未来几周内推出配置最新处理器的超轻薄笔记本电脑Latitude D430。新产品依据用户需求，在电池寿命、性能表现和连接性等方面实现了全面提升，从而为用户带来更加优秀的移动办公体验。此外，这些产品还可选装能源之星4.0兼容配置，实现更高的能效表现。现场出席发布会的戴尔中国产品市场总监阚孝全，还针对前些时间惠普公开拆卸戴尔产品与惠普产品进行比较的行为表示，惠普使用戴尔老一代产品与惠普最新产品进行比较，最后得出戴尔产品性能略输一筹的结果，无疑是为戴尔产品的品质做免费广告。作为直接竞争对手，看不懂这种行为到底代表什么。

技嘉在京发布AMD 690G芯片组主板



2007年5月17日，技嘉AMD 690G芯片组主板新闻发布会在北京翠宫饭店隆重召开。技嘉此次发布基于AMD强大芯片组的GA-MA69G-S3H和GA-MA69GM-S2H两款产品均代表了业界最高水平，均采用全新AMD 690G整合芯片组，支持AMD Athlon64 X2双核心处理器及双通道DDR2 800MHz高速内存；内建ATI RADEON X1250图形核心HDMI接口，播放高清HD影片时能有效减轻CPU负载。据称，为了给游戏玩家带来清晰流畅的画面，技嘉与九城《奇迹世界》已开始多方面合作。

长城举办“寻找长城最古老显示器”活动

从1987年研发出国内第一台自主知识产权的14英寸CRT显示器GW100，到15英寸数控彩显的最早研发生产；再从国内首款15英寸LCD的研制生产，到成为国内首家获得3C认证的显示器企业，长城见证了中国显示器产业发展的历史。近日，长城正举办“寻找长城最古老显示器”活动。在2007年6月底之前，能证明自己拥有该公司最老且目前尚能使用的显示器的6位用户，将被邀请到深圳参加长城显示器20周年庆祝活动，而且可以终身免费使用最新款长城显示器。用户可登录活动页面http://greatwall.yikan.cn在线注册。



双敏发布C68芯片组主板



近日，双敏电子与NVIDIA同步发布了基于C68芯片组的主板——UG7M-D PRO。它采用mATX版型，单芯片设计，支持Athlon64 X2/Athlon64 FX/Athlon64/Sempron处理器；整合GeForce 7025显示核心，默认频率525MHz；配备DVI接口，支持最高可达1920×1440@75Hz的分辨率及PureVideo技术，能提供H.264高清视频解码；提供PCI-E ×16插槽，4条内存槽最大可支持8GB双通道DDR2 800内存；整合88E8053-NNC千兆网卡、8声道HD-Audio音频输出。

报价：549元。

雷柏电子产品发布会圆满落幕

2007年5月18日下午4时许，北京京都信苑、广州珠江帝景酒店，专业无线外设厂商雷柏（RAPOO）在以上两地同时举行“舒适无线”雷柏登陆中国品牌暨第三代无线技术新品发布会。发布会上，雷柏演示了7100、7200、7300、9100、9200等一系列全新2.4GHz跳频无线多媒体外设产品。该系列产品全部具备10米超远无线连接、16信道自动对码、12个月超长电池续航能力等特点。同时，雷柏也邀请到众多业界专家、新闻媒体代表、战略合作伙伴莅临发布会，共同探讨PC无线外设产业的发展前景，分享雷柏产品技术创新的成果。

耕昇推出8500高清静音版显卡



近日，耕昇推出高清影吧系列的8500高清静音版显卡，面向新一代高清影吧。耕昇的基本思路是采用耕昇G8系列产品+耕昇整合资源（HDCP专用机箱、大屏幕晶）+磁盘阵列，为网吧消费者带来更具震撼力的视频体验。耕昇8500高清静音版采用GeForce 8500显示核心，主要规格为256MB DDR3，核心/显存频率600/1400MHz，采用高效被动散热器，符合网吧以及家庭静音要求。



软件圈

索尼爱立信在中国启动开发者世界

2007年5月15日，索尼爱立信在北京宣布正式启动其第一个地区性开发者支持项目“索尼爱立信开发者世界”。作为全球名列前茅的开发者项目之一，在中国建立本地的开发者支持项目对于索尼爱立信的发展以及支持中国无线开发者具有重要意义。开发者世界向开发者提供支持和指导，贯穿从早期的产品设想、开发过程、软件认证到成为手机预装或通过索尼爱立信网站下载的候选内容的全过程。索尼爱立信希望通过不断推出极富吸引力的、本地化的移动内容和应用，来实现索尼爱立信在中国市场的持续高速增长。索尼爱立信全球内容规划及管理部的负责人Ulf Wretling表示：“我们的目标是吸引最好的开发者在我们的手机上开发内容和应用，帮助他们实现商业成功，从而帮助我们的运营商客户提高其ARPU值及客户忠诚度。我们希望来自中国的开发者能够快速成为索尼爱立信开发者群体中的一支生力军，丰富全球市场内容资源。”同时索尼爱立信也在中国积极拓展不同的内容和应用发行渠道，以帮助开发商将自己的产品推向消费者。



暴风、快车携手“中国电影万里行”

2007年5月16日，暴风影音和快车（flashget.com），联手金山毒霸、PPlive、电驴等知名软件共同启动2007年互联网公益活动——“中国电影万里行”。此次活动将覆盖北京、上海、广州等国内10个核心城市，计划免费发放价值518元的光盘50万张，投入过亿，旨在帮助1.37亿网民享受更精彩的互联网娱乐服务。此次活动将历时50天，亲历中国10个核心城市，发放50万张教育光盘，投入上亿资金，直接影响1.1亿网民的娱乐生活。

英业达高调进军内地软件市场

2007年5月22日，英业达在北京高调宣布进军中国内地软件市场，并全球首发了其拳头产品Dr.eye译典通8.0系列产品。译典通8.0不但集中了电子词典和全文翻译两个功能，还提供了近10种学习功能。译典通除了有即指即译的词典功能外，还有中、英、日全文翻译及强大的网页翻译功能，方便浏览网站，并且还可对多文件格式文档进行即时翻译，全新支持Windows Vista 、Office 2007。英业达软件事业部总经理邱全成表示，译典通是英业达进军内地软件市场的开门斧，北京百汇数字星空科技有限公司做为战略合作伙伴，负责译典通的渠道零售，英业达会在两年时间将该产品做到同类市场第一。



网络帮

信息产业部承认两项通信新标准

2007年5月16日，信息产业部宣布发布WCDMA、CDMA2000通信行业标准。加上去年1月20日已经正式颁布的“中国标准”TD-SCDMA，目前国际上获得承认的3项3G通信标准，在中国移动通信市场上都获得了相应的准入资格。此前率先通过审核的TD-SCDMA移动通信标准，由于是中国自有知识产权的行业标准，曾经被认为是未来中国移动通信市场上3G时代的领先起跑者。但如今同样获得竞争资格的两项新标准和隐藏于背后技术实力强大的国外通信企业，表明在中国未来的3G通信市场上，知识产权并不是决定竞争成败的关键因素。对于此事件的进展，本刊将保持密切关注。

雅虎中国更名

2007年5月15日，多次卷入中国互联网焦点事件的雅虎中国宣布更名为中国雅虎。中国雅虎对外宣布，公司将调整当前的组织架构，以事业部的形式进行日常的管理工作。未来将执行“总经理负责制”，把相应的职能部门划分到各事业部，由各事业部独立进行产品研发、市场推广、业务拓展和客户服务等运营工作。调整后，中国雅虎拥有3个事业部，由社区及资讯事业部、搜索事业部和通讯事业部组成。新组织架构的出台，是为了提升中国雅虎的市场反应速度，集中精力开发精品应用，以满足客户需求。同时，这也是中国雅虎总裁曾鸣此前提出的发展策略的一个顺延。业界人士认为，此举是为了表明其彻底本地化的决心。不过，美国雅虎方面对此举尚未作出反应，杨致远到底如何看待马云的本地化新举措，尚不得而知。



记者言

■ 本刊记者 冰河

国外大收购：媒体的网络价值几何？



近日，国外3项涉及巨大金额的企业兼并意向引起了各界的诸多关注。首先是2007年5月2日，传媒大亨默多克旗下的新闻集团提出收购美国著名报业集团道琼斯；其次是5月4日，加拿大发行商汤姆森公司提出收购世界著名通讯机构路透社；最后一条收购消息则与国内网民非常熟悉的微软和雅虎有关。5月4日，据《纽约邮报》网站报道，在DoubleClick竞购战中败给谷歌之后，微软加紧了对雅虎的“追求”，已经请求雅虎重新与其展开正式谈判，希望收购这家互联网巨头。消息一传出，3家涉及被收购的企业股票市值都出现了程度不同的增长，体现了业界对这3桩可能的收购案对业界带来的巨大影响。

这3桩收购案虽然都发生在国外，但是国内的互联网行业也对此投以了高度的关注。前两桩收购意向都是传媒行业的兼并整合，而微软购雅虎则是软件巨头微软可能进军互联网门户的信号。因此继当年“盛大突袭新浪”之后，网络与传媒的异业兼并再一次成为业内的讨论热点。有乐观的人士表示，这意味着网络媒体将日益超越传统媒体，成为未来传播渠道的主流。

对于网络媒体的日渐发达和未来前途，相信所有人都不会有什么否定意见。但仅仅从这3桩并购案就乐观地认为，网络媒体一统天下的时刻即将到来，这无疑有些兴奋过头了。的确，目前网络媒体在新闻的时效性、传播覆盖范围和互动性方面都具有无以伦比的优势，但就媒体的特性和运营而言，网络媒体还远未达到足够的优势。新闻的要素并不仅仅在于时效性、覆盖范围和互动性，更重要的在于其独到性和深度的分析。而在新闻传播日渐发达、读者每天都处于无数消息轰炸的现代社会，独到和深度才是让媒体从众多的竞争者中脱颖而出的首要条件。国外的这几次收购都体现了这一点。道琼斯和路透社都是具有悠久历史和巨大声望的传统媒体代表，其优良的新闻报道传统和强大的公信力才是吸引收购方的关键要素。相信收购方正是出于将已有的强大传播能力和良好的新闻素质相结合的愿望，才启动了收购计划。没有公信力的传媒，不是有前途的传媒。网络媒体在这一点上有天生的劣势，无法保证消息的客观真实，往往是进行“无责任报道”。如前些时间盛传的“美国校园枪击案凶手是中国人”的闹剧，虽然始作俑者是美国传统报纸，但网络的强大传播力才是让这一未经证实的报道几乎乱真的元凶。虽然消息的原始发布者为此付出了相应代价，但事件中最大的帮凶——网络传媒并未受到任何有效的制约和谴责。这充分暴露出了现有网络媒体的最大问题所在。

何况，对于国内的互联网行业来说，真正称得上是网络媒体、具有新闻传统积淀的企业几乎没有。几乎所有的自称网络媒体的网站，执行的都是机械的“Ctrl+C”和“Ctrl+V”工作。从这个角度来说，互联网媒体想要成长为真正的媒体，挖掘极度独家的原创报道内容，还有很长的路要走。

新闻舆论监督，中国人称为“国之公器”，西方则称之为“大众社会的看门狗”，都是保证社会公正平稳的重要手段。能否借助互联网强大的传播力和覆盖力，更加有效地发挥出这个特性，将是所有媒体（包括网络媒体）从业者需要认真思考的问题。



头牌新闻

《星际争霸 II》王者登场

■ 本刊记者 冰河


官方公布的游戏画面肯定能让很多人激动吧

2007年5月19日，在韩国首尔举办的暴雪全球精英邀请赛（WWI）上，暴雪公司发布了最新一代单机游戏大作《星际争霸 II 》的部分内容。在长时间的欢呼和掌声中，暴雪在大屏幕上播放了一段游戏的开场动画和实际战斗对抗视频，并透露了部分资料设定。据悉，本代游戏承接上代的历史背景，在战斗模式和操作界面上都有创新，改变最大的是图像表现方面。虽然尚不知道采用的是什么新引擎，但新一代星际采用了3D技术是毫无疑问的。现场播放的视频中，新引擎带来的华丽战斗效果成为最大的亮点。

在随后召开的《星际争霸 II 》媒体沟通会上，暴雪方面表示，神族、人族和虫族3个种族的恩怨仍将是本代游戏的主旋律。各个种族的兵种构成由《星际争霸》衍生而来，经过了重新的绘图制作；每个种族都加入了一些新兵种，并引入了一些新的技能以增强游戏的可玩性。此外，battle.net也将移入一些新的特性，增强网上对战的趣味性和激烈程度。在剧情模式方面，内容比前作更加宏大，拥有更加强大的地图编辑器，并引入了新的特性，喜欢任务的单机玩家同样不会失望。在对游戏运行平台的要求上，新作品能运行于包括苹果Mac机在内的所有PC平台，但没有游戏机版本。兼容DX10以及一些其他的多媒体命令，并且开发者们正在考虑一些非DX10的图形特性。绝大部分的系统都可以玩《星际争霸 II 》，也就是说对运行平台的硬件需求不会很变态。新的图形引擎将能够描绘非常大的单位，并且同时能够描绘更多的单位，新的引擎将增加游戏的真实感。

在暴雪官方网页上，目前已经释放出了部分种族的资料设定，其中关于神族的内容比较多，而人族和虫族的则非常少。神族的兵种和技能都有了不少的创新和变动，终极武器母舰（Mothership）成为神族的新杀手锏，其独特的战斗技能无论在威力上还是画面表现效果上都表现出了足够的霸气。其他兵种在威力和防御上都做了调整，单个兵种都有其独特的长处和弱点，只有在良好的队伍组合中才能发挥出最大的威力。一款《星际争霸》风靡了10年？至今仍有无数的玩家为之疯狂。新作能否超越上一代，成为即时战略游戏的新王者，并领衔下一个10年，一切还都在迷雾中。本刊将对《星际争霸 II 》的情况保持密切关注，敬请广大读者期待。P



晶合热点

英特尔借力WSVG

继2006年成功赞助WSVG（世界电子竞技）巡回赛之后，英特尔公司于近日正式宣布再度成为2007年WSVG巡回赛的全球赞助商，为这次全球游戏系列赛事提供英特尔酷睿微体系架构多核技术的支持。英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁、中国大区总经理杨旭先生表示：“作为产业中不断追求创新的技术领导者，英特尔公司致力于推动处理器技术的革新，为消费者提供功能强劲的娱乐平台，我们将以最新的英特尔酷睿2双核及4核处理器在内的产品，带给所有游戏玩家和消费者极致的游戏体验。”比赛之余，本刊记者特别采访了刚从海外赶来的英特尔消费产品市场经理Danny Cristofano。他向记者解释了酷睿2双核时代英特尔的娱乐制胜战略。他表示，对于身处更多娱乐选择的新时代电脑用户，无论是影音、游戏或者休闲娱乐方面，用户都在追求更平稳更高效的娱乐体验。而酷睿2双核与4核的新处理器架构完全可以满足这些要求。此外，英特尔不仅仅关注于具有体育竞技性质的电子竞技比赛，还更多地参与到游戏产业的研发制作环节中，为游戏更高效地在酷睿2双核架构下运行创造先决条件。

《天龙八部》配设专用输入法



配置了御用输入法的《天龙八部》，于5月9日正式公测。搜狐总裁张朝阳在现场表示，此次搜狐运营的《天龙八部》游戏使用了具有完全自主知识产权的搜狗网游专业版输入法，具有为游戏量身订做的词库，极大地提高了游戏过程中的打字速度。如游戏的词组“求组”“万灵”等，可以为搜狐的游戏玩家提供更好的娱乐体验。针对外界更关心的谷歌抄袭搜狗输入法的事件，张朝阳表示：我们已经处在一个知识产权得到完全尊重的年代，既然事情的是非已经很清楚，也就无须再多说。搜狐一定会把维护自己权益的行为进行到底。

游戏动漫嘉年华暑期开幕

第五届17173 游戏动漫嘉年华即将于今年暑期拉开序幕。今年的嘉年华在往届的基础上有了更优化的补充和调整：线路上，除了广州、成都和上海，还增加了北京和武汉站；内容上，除了传统项目“cosplay全国精英赛”“全国街舞精英赛”“我最喜爱的网游作者与社区之星评选”“采摘嘉年华”等，更增加了“姐姐妹妹‘战’起来”等环节。

韩国推出虚拟交易禁令

2007年5月9日，韩国文化观光部宣布实行网络游戏道具现金交易禁令。根据相关法案，网络游戏的游戏币现金交易及中介活动，届时将全部被列入法律禁止实行的行为名单。其中也包括通过所谓“打币工作室”针对《天堂》《魔兽世界》等MMORPG游戏进行的赢利性道具现金交易活动。违反规定者将被判5年以下徒刑或5000万韩元以下的罚款，并没收所有非法所得。对于日渐兴盛的网络游戏虚拟交易行业来说，这个规定并不是个利好消息。

魔兽资料片热卖 威旺迪营收激增



威旺迪集团宣布今年第一季财务报告，调整后净利达7.71亿欧元，较去年同期成长约22.8%。其中，威旺迪游戏部门在《魔兽世界：燃烧的远征》成功上市的带动下，第一季营收达到2.91亿欧元，较去年同期成长约117.2%。威旺迪将游戏部门营收大幅成长归功于Blizzard在1月陆续在全球上市的《魔兽世界：燃烧的远征》，首月销售时创造了计算机游戏的单月销售纪录，卖出几乎350万份，至于全球《魔兽世界》玩家已经达850万人。

“电影发狂系列”丛书上市预告

黑龙江科学技术出版社酝酿多年，重磅出击，即将推出“电影发狂系列”丛书。该系列所有图书的第一版都将以限量形式发行，从不同角度介绍电影、DVD并指导影迷对DVD藏品进行猎奇典藏。将于2007年暑期首批面世的两本分别是《好莱坞电影DVD系列藏品完全手册》和《好莱坞电影DVD发烧藏品完全手册》。介绍了好莱坞电影工业的发展，各大电影公司的崛起历程，以及各大电影公司旗下具有代表性的DVD系列产品。近年来包括《黑客帝国》《指环王三部曲》《加勒比海盗》等知名电影也曾推出了同名游戏。该书可为游戏玩家、影迷全面了解电影的背景提供帮助。





晶合新作

《奇迹世界》的免费商业化

2007年5月19日，国内最大的网络游戏开发商和运营商之一“第九城市”宣布，由韩国网禅（Webzen）开发、第九城市在中国大陆地区独家代理的大型MMORPG游戏《奇迹世界》（SUN），其商业化模式正式确定为“免费畅玩”，不向玩家收取游戏时间费用；同时还将提供游戏内道具商城服务，让玩家自由选购物品以增强游戏的爽快体验。另外，配合全新版本的推出，第九城市还将呈献多重惊喜。先期推出道具商城、充值送宝石、关卡竞速排名、提升级别上限、开放密保卡5项新举措，以保障玩家的畅快游戏体验。

雷穹网络携《封印传说》亮相

2007年5月10日，国内网络游戏市场的新军雷穹网络在北京亚洲大酒店召开了主题为“封印天下，神唤东方”的新闻发布会，正式携网络游戏《封印传说》与中国玩家见面。《封印传说》是一款奇幻类网络游戏，由韩国Nflavor公司提供成熟的开发技术、北京雷穹网络科技有限公司负责版本企划和开发。游戏采用了全新3D图像引擎，以中国上古神话背景、东方神兽养成系统和都市争霸战3部分内容为特色，预计将采取“永久免费”的方式投入运营。在游戏中，玩家将扮演神、人、魔三大种族中的一支。每个种族的人物在达到一定等级后会进行转职，并拥有全新的角色技能和游戏方式。发布会上，中韩双方的制作人均上台与在场媒体代表和玩家见面。雷穹网络总经理王为表示，作为一个新入行者，面对蓬勃发展的国内网游市场，公司将本着谦虚谨慎的态度，努力把《封印传说》做成最受欢迎的网络游戏，以创新的精神“神唤东方”，给国内网络游戏带来新的活力。据悉，《封印传说》定于6月份开始内测。



在《星际争霸II》到来前，玩《宇宙战争》吧



美国世嘉和欧洲世嘉近日宣布，将于今年在北美和欧洲发行科幻题材的即时战略游戏《宇宙战争——地球突袭战》（Universe at War：Earth Assault）。该作将同时发售PC版本和Xbox 360版本，其特点是在战斗中能将多个作战单位进行组合。游戏由Petrogryph Games公司开发。该公司由多名即时战略游戏鼻祖《命令与征服》的开发成员组成。在《星际争霸II》到来前，RTS迷们不如先玩这个吧！

《完美世界》开放家园系统



由完美时空开发和运营的网络游戏《完美世界》近期将推出“家园系统”。与其他游戏中的自建家园不同，《完美世界》的家园系统不仅提供室内装潢功能，玩家还可对自己房屋的外观和周围环境进行布置。家园系统提供了草原、山川、河流、湖泊、树木等不同的安家环境，而且地形也可随玩家的心意进行改变，你可以把自己的家方便地安置在高原或峡谷。在室内设计方面，则包括庭院、屏风、餐桌、楼阁、家具等多种可以随意添加的元素。同时，在房屋款式的选择上，玩家也拥有自主权。不但可随心选择房屋外形，还可对其进行细致的修改。

《乱武天下》火热开放内测

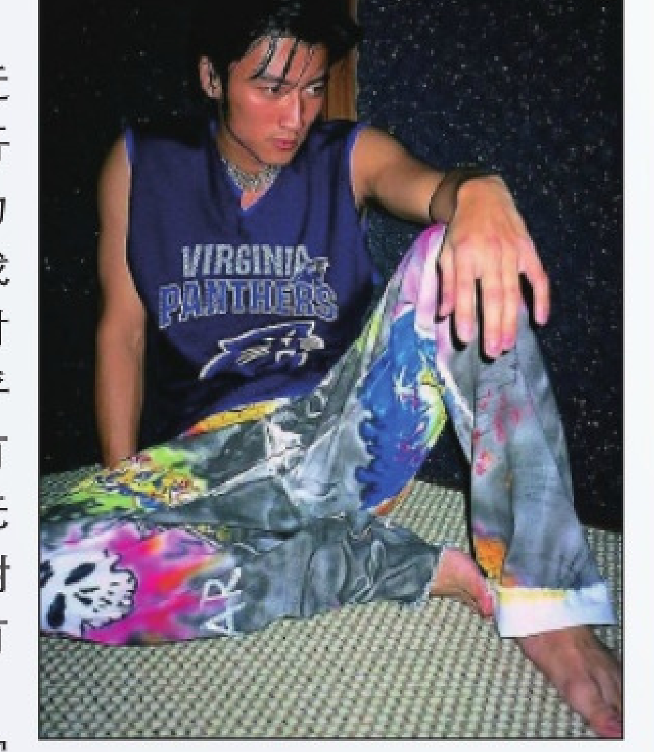


盛大网络2007年主打的网络乱斗游戏《乱武天下》于2007年5月22日中午12点开放内测。游戏以中国古典人物和事件为背景，Q化众多历史大腕，使玩家能够体验到恶搞暴笑风格的全新格斗游戏。游戏中玩家可以操作耳熟能详的各个时代的英雄豪杰们共聚一堂，使用关羽、花木兰、貂蝉、孙悟空等不同时代、不同背景的角色进行打斗。盛大网络为所有参与内测的用户准备了9999个游戏手柄，在内测的各个阶段为热心玩家送上惊喜。



晶合人物

谢霆锋



这是一个最新的网络游戏沉迷者，还是个明星。据其好友陈奕迅透露，最近快要“升级”为人父的帅哥谢，忽然沉浸在一款名为《魔兽世界》的网络游戏中，每天都要花费大量的时间和精力在上面。平时几乎都见不到人，想找到他只有上网。为此陈奕迅表示很无奈，也希望外界能帮助小谢摆脱沉迷，承担起父亲应有的责任。

所以说，网络游戏防沉迷系统非常有必要在香港特别行政区同样实施。要不然，又可能出现“只差一步”的惨剧。而这一次一旦出了问题，再有人为此状告美国暴雪公司，就不会像上一次那样只是一场闹剧了。



晶合快评

■本刊记者 生铁

夭折的和推出续作的……



创作是一件脆弱的事情，正因为它脆弱，所以非常珍贵。北京台最近一直在搞“红楼梦中人”的选秀大赛，这种比赛之所以能吸引大量的人气，还不是因为那部中国小说最高峰《红楼梦》的号召力？而曹雪芹所著的《红楼梦》却只有前80回本，无论是他主观还是客观原因，这本伟大的著作只能是部残品，给人留下了无尽的遗憾。

而在游戏领域，夭折的优秀作品同样会带给人类似的遗憾。比如《辐射3》，它永远不会再出来了，因为它的创作者黑岛（Black Isle）工作室不存在了。

在5月，《辐射》爱好者网站No Mutants Allowed发布了代号为“Van Buren”这曾是（黑岛时代《辐射3》的开发代号）测试版的下载。在历经4年之后，这个pre-alpha版的测试作品，终于得以见天日。这个测试版甚至很难称作一个适当的DEMO，其中很多功能按键都不可用，界面也是套用2代的，3D建模的角色人形粗糙无比——一切都显示出它还是一个还尚未发育成人形的胎儿。

不过对于游戏行业来说，消逝的系列使人抱憾，而永不消亡的系列，也同样是让人觉得难受。创作的成品在被商业化之后，它显得有些尴尬。无论是“红楼梦中人”的选秀大赛还是《模拟人生》第N代，它们无疑都显得太长了。《使命召唤》出到第4代，由于二战的话题再也没有足够可挖掘的地方，索性改为现代战争的题材，但这也毫不新鲜，《战地》系列的第2代早就改为现代战争题材了，第3代已经是未来战争题材了。

在整个世界范围内，跨平台的续作几乎成了大型发行商唯一能够保证商业成功的选择，按照品牌学的观点来看，这无可厚非。这些作品，我真的希望它们还停留在第1代……那样的话，会给我们留下多么美好的记忆。

不过在这些续作的浪潮中，有一家公司的作品在玩家的心目中尚未沦为鸡肋的代名词，那就是暴雪（BLIZZARD）。

改变了游戏历史和无数玩家生活方式的《星际争霸》，即将推出它的第2代作品。这新一代的作品是3D游戏，感觉将完全不同，但人族、神族和虫族三大种族仍保持不变。从目前能收集到的图片及影像资料来看，它是一款认真的、有深意的、可玩性能够得到保证的值得我们认真等待的作品——多么滑稽，其实这些要求，应该是所有游戏的基本要求。而游戏发行商对于游戏题材的杀鸡取卵似的挖掘，使大多数新游戏味同嚼蜡——甚至在《铁拳》这样的格斗游戏中，我们也能体验到同样的感受。匮乏是不好的，然而过剩同样会导致不良的后果。





“Van Buren”测试版的游戏画面



连续报道（六）——陌上繁花妍似雪

■上海软星制作群

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★


久违了的太一仙径“寂玄道”，3D丰富的效果远非2D设定可以比拟

一款游戏好不好玩，要综合这款游戏的方方面面来看。这一回我们就来说说“仙剑四”的辅助系统是如何给游戏锦上添花，让可玩性与便利性都大大丰富起来的。

八仙过海　各显神通

通过近期的各类报道，相信“仙剑四”中各位主角的风采早已被玩家所熟知。而不同的性格除了决定他们在故事中的命运，更决定了他们各不相同的特殊技能。

每位主角在迷宫中都可以充分发挥自己的长处，譬如像韩菱纱这样身手敏捷的通天大盗，最擅长的莫过于发现秘宝。只要操纵可爱的菱纱妹妹带队，无论场景中藏着多少宝物，被她利眼一望，立刻无所遁形。而且菱纱妹妹还有一项更加了不起的特技，只要使用这个特技，迷宫中所有宝箱的位置都会标记在小地图上。还等什么，赶快按图索骥，去寻宝啦！



系统界面中的任务提示页面，图文并茂，简洁明了

看起来酷酷的慕容紫英最擅长的既然是铸剑，就一定对铸剑所需的各种矿材有独到慧眼。他和韩菱纱类似，能够发掘场景中的一些特殊矿藏，更能够把探索出的所有宝石、矿石的位置标记在小地图上。这样一来，玩家就不用担心会遗漏高级的铸造材料了。

这两位精通的都是“探索系”的技能，而云天河、柳梦璃擅长的则是“制敌系”的技能。我们的男主角自然不用多说了，长年在野外打拼，对先发制敌有着自己的一套办法。试想场景中的敌人踩中了他设置的机关陷阱，然后主角再绕到敌人身后来个偷袭，占了多大的先机啊。至于柳梦璃，别看她柔柔弱弱的，只要这位大小姐素手一挥，周围的敌人就很有可能被奇异的迷雾所笼罩，变得浑浑噩噩，任由宰割了。

以上的安排，各位玩家还满意吗？我们的宗旨是：不但要通过重重险阻最终将大魔王干掉，还要拿光他家里所有的财产，欺负他手下所有的喽罗~~

山水尽头　柳暗花明

常常会有玩家因为一些不可抗力而卡关，譬如对话跳过太快，没看清剧情或系统提示；隔了几个月没玩，读了存档茫然不知自己身在迷宫的哪个坑洞、哪条小路上……凡此种种，多少都会造成玩家的困扰。这一回，我们想了许多体贴的办法来帮助各位。

首先，“仙剑四”的小地图是以独立式的系统进行设计，以全彩实现场景地形显示，更逼真、实用性更强，并且加入了地图标识处理。也就是说，场景中的旅店、商铺以及其他重要建筑，都会在小地图上以特殊图标显示出来；把鼠标移到图标上，还可以看到更详细的信息。最重要的是，所有迷宫、城镇的出入口也会出现在小地图上。所以如果在迷宫中行走时，看到小地图上有一个亮亮的箭头，就说明已经接近出口了。

其次，不少游戏都有所谓的“任务提示”系统，让玩家在界面中能够方便地查看下一步该做什么，“仙剑四”当然也不例外。不过这一次的任务提示还加入了“剧情概述”这个单独的页面，就是指玩家每完成一段剧情，关于该段剧情的简述就会出现在界面中，随时可以查阅。这样即使隔了十天半月没玩，只要看看剧情概述，就知道自己进行到哪里了。


抚琴而坐，柳梦璃是否在思念谁？抑或凝视着谁？

为剑痴的慕容紫英，静默神情中不知沉淀着怎样的思绪

还有，经常有玩家反映，在一堆存档中很难找到他想找的那个，就算存档上有场景名称、还有相关截图，一样有大海捞针的感觉……那在玩“仙剑四”的时候，玩家就可以省力多了。因为每个情节段的存档都有它特定的“存档命名和编号”，相当于章回小说的标题一样，玩家查找存档的准确度一定会有一个“质”的飞跃。

最后，“仙剑四”是一个大规模的单机RPG，有着广阔的世界观和丰富的系统。有许多不习惯看说明书的玩家在游戏过程中，或许会对某个系统、某个名词产生疑惑。这个时候，大家就要善用游戏的“内置帮助信息”哦！只要轻轻点击界面中的某个按键，就能进行信息查找。譬如“什么是五灵”“如何铸造装备”等，就相当于随身带了一本简易的游戏说明书，实在是居家烤肉、出门打怪的必备之物。

还有其他提升游戏便利性的一些小设计，这里就不一一介绍了，留点惊喜让大家自己去探索。



系统界面中的物品页面，实际游戏中背后的云海会动哦，看起来如临仙境，很是漂亮

帅气的云天河，连持剑的姿势也透露出一种狂野之气

仗义助人 侠之大者

几乎在每一款RPG里，店铺老板都是一群默默无闻的普通老百姓，当然其中不乏黑心奸商。但是一想到主角进到他们家里，也是肆无忌惮地东摸西探，连柜子里用剩的伤药、角落里掉下的三文钱都不放过，双方也算是扯平了。

“上软”听到这些店铺老板的呼声，所以在本作里要给他们一个不一样的舞台。既然商人们也是普通人，也有普通人的生活和烦恼，在面对顾客时多少会透露出自己的一些愿望，这种时候，就该主角显一显自己的本事了。如果能帮店铺老板达成心愿，不但帮了别人，心里舒坦，自己也能拿到一两样不错的报酬。可能有人会说，那这样和一般的支线剧情好像也差不多嘛？当然不止这样，就像日常生活中熟客去商店里通常能买到更好的东西一样，店铺老板对主角的好感度提升了，当然愿意拿出更珍稀的货物。遇上这种情况，玩家就别犹豫了，相中了快点出钱买下来。要知道，有的好东西在迷宫里慢慢捡，也不一定能捡到几个；既然有卖的，当然是花钱省力了。

方寸天地 玲珑璇玑

娇俏可爱的菱纱妹妹，据小道消息，似乎让“仙剑四”某程序彻底拜倒在她的……长筒袜下

俗话说“麻雀虽小，五脏俱全”，小游戏也一样得在方寸天地间有它的规则、玩法，设计起来绝对不能马虎。

从“仙剑三”开始，到“仙剑三外传”，所有的小游戏都与情节发展、人物性格有关，“仙剑四”也会延续这个传统。不同的是，小游戏会更富挑战性和趣味性，也和场景本身设计结合得更加紧密。像韩菱纱由于其身份的特殊，时常纵横于陵寝墓穴之间。而有的墓穴主人生前文采斐然，那此处的机关当然是要考一考各位玩家的诗文水平了；有的迷宫则会给予主角某些试炼，怪物就有了相当特殊的追踪行为。譬如被它追上主角会被冰冻，还有的会被雷劈到（晕）……玩家可就得想尽办法，利用多变的地形、绝对神气拉风的跑位努力摆脱这些怪物了。



荒芜的月牙村，掩埋着世世代代的苍凉……

行文到此，才发觉想说的东西越来越多。离游戏的发售日期越来越近，到时大家可以亲身体验到以上种种。当然按照惯例，还是有下次预告：《酒剑琴诗相留醉》——音乐、诗词、动画，从构思到制作、直至完成，都一起大曝光喽！

书仙秘谈

老夫来也~~上面所述无不表现出“上软”如何以细节见长，以体贴入微来回报各位玩家的热爱。但是，呵呵，恕老夫直言，文中所言可是比老夫所知的内容，少了不止一二啊！

单说为了避免玩家在迷宫中不知路途方向，除了那小地图之外，尚有可随时存档之神奇宝物，更有可作“路标”之用的闪亮晶石。说起这两样东西，才是老夫最为欣赏的——随意存档，离开“仙剑”世界时便可无后顾之忧；而小小路标，置于地上标记来路，真可谓令人进退自如了。这么好的宝贝，“上软”竟然不说，十分里可就少了九分的妙处呐。

哈哈，有道是外行看热闹，内行看门道。我书中仙看内幕、放内幕也不少了，今天就暂且歇息了，免得“上软”一群人毁我古卷，让老夫一把千年道行的老骨头无处藏身。咱们下次再会！各位玩家看客保重了。



Mercenaries 2：World in Flames
雇佣兵2——战火纷飞

■江苏 老黑



动作	制作：Pandemic Studios	上市日期：2007年第四季度
	发行：EA	推荐度：★★★★

一个可以破坏的世界

还记得当年被称为“军事版GTA”的《雇佣兵》吗？两方势力激烈冲突的东北亚半岛构成了3名雇佣兵大显神威的舞台，高自由度的游戏方式和火爆的战斗场景给我们留下了深刻印象。数年之后，它的最新续作《战火纷飞》发布。让我们来看看这款作品的新变化。



这就是夸张的“走钢丝”场面

本作中将有大量的巷战场面，以墙壁为依托的城市单兵战术是玩家赖以生存的保障

前作高度自由的世界观为我们所认可，在本作中，玩家将来到委内瑞拉。拥有强大武装的巨型石油集团“环球采油”成为世界和平的新威胁，由于它控制了南美全部海洋石油钻井平台，在利益冲突下，成了各方势力的眼中钉。反政府武装、政府军、公司私人军队和“无所不在”的美军，在这个风景如画的南美国家掀起了无数的战乱。而玩家所扮演的瑞典雇佣兵马缇亚斯将再次拿起自己的武器，在这里与各方雇主接触，开始“要钱不要命”的疯狂举动。目前尚不清楚前作的3名主角是否会全部延续，但可以确定的是，一名美貌的女性雇佣兵会加入这场纷争之中。

高自由度和高破坏性是前作的两大特色，本作所标榜的“一个可以破坏的世界”将把这些特色发挥到极致。本作的制作组Pandemic一直以来都是物理引擎Havok的“忠实信徒”，凭借该工具对物理特性的高度模拟，他们曾经制作出《全能战士》这样的经典。在本作中，他们将使用这套物理引擎的最新版——Havok 4.5。它的开发工具中包括负责物理模拟的Havok Physics，可以让开放式的战场环境变得更为真实；负责动画制作的Havok Animation，能够让雇佣兵主角施展更为多样而自然的动作，因为本作中加入了劫持车辆、第三人称战术动作等新的游戏方式，相信这些复杂的动作处理在这套引擎的支持下会有很好的表现；负责复杂角色行为模拟的Havok Behavior，使得在多方势力交织在一起的战场中，你的一举一动都会得到敌人或者盟友的反馈；以物理模拟为基础的特效处理模块Havok FX，则可把玩家发射的每一颗子弹、每一枚火箭弹所造成的毁伤效果都真实地表现出来。

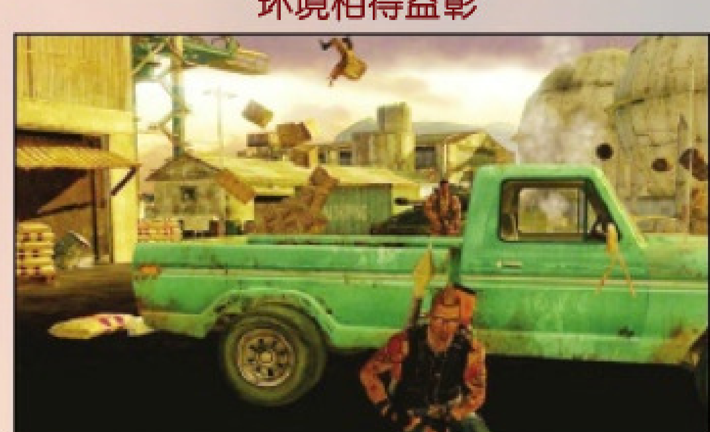
复杂的敌我关系互动将在《战火纷飞》的世界中得到进一步提升。在前作中，当玩家对某一中立或者友好势力进行破坏行动时，这个阵营的士兵一旦再看见玩家，肯定会在第一时间拔枪相向。这个设定尽管符合真实的情况，但在游戏中确实限制了玩家的手脚。你不可能完全凭借主观的愿望，针对任何势力开始行动，否则其结果就是树敌太多，最终导致自己成为“过街老鼠”。在本作中，当玩家对中立势力行动后，该势力并不会马上敌视玩家，每个行动区域都有类似传令兵的角色，如果玩家能在行动中及时将其干掉，就可以避免自己暴露“真身”。

乘具劫持系统

丰富的乘具是前作的又一特色。在本作中，战场上出现的交通工具将超过130种，包括军用吉普、装甲车、坦克、气垫船、直升机等，在广大的战场上驾驶自己的“宝马”纵横驰骋将是一件乐事。前作中需要交通工具时，更多的是依靠呼叫基地实施空运来实现。在本作中，由于“乘具劫持系统”的引入，战场上出现的任何有轮子的东西，只要你的技术过硬，都可以使用。每种乘具都有自己的薄弱环节，当玩家的身位和移动速度符合要求后，就可以发动乘具。这个操作过程更类似于在《生化危机4》中我们所看到的QTE操作，但更为复杂，相当于一个小游戏，考验玩家的按键反应时间和对方向键的把握。如在劫持坦克时，主角会首先跳上坦克的炮管，控制人物以走钢丝的方式向炮塔的顶舱门移动；如果是在高速移动的状态下，还需要不停地调整人物的左右方向键，以保持平衡。当占据炮塔之后，通过反应按键来打开舱门。通常这个过程中会受到坦克驾驶员的反抗，玩家需要用连打按键的方式来和驾驶员拼力量，直到把舱门掀开，再通过QTE操作的方式投入手榴弹。这个过程并不是固定的。当坦克急停或急转时，还会出现随机的QTE反应操作，一旦没有准确地按键，主角就会被甩下车辆，造成严重的损失。上述介绍的“劫持坦克”仅仅是游戏劫持系统的冰山一角，在漫长的游戏流程中，玩家还会面临高空劫持直升机、乘坐气垫船劫持即将升空的水上飞机等这样高难度的操作。P



主角的造型前卫到了极点，和奔放的南美环境相得益彰



从炸得四散飞起的物体来看，游戏的物理特效确实值得一观

《失落的行星——极点危机》DEMO试玩心得

类型：射击
制作：Capcom
发行：未知
操作系统：Windows XP/Vista
CPU：2.8GHz
内存：1024MB
显卡：支持DirectX 9.0c的显卡
硬盘空间：300MB
推荐度：★★★★

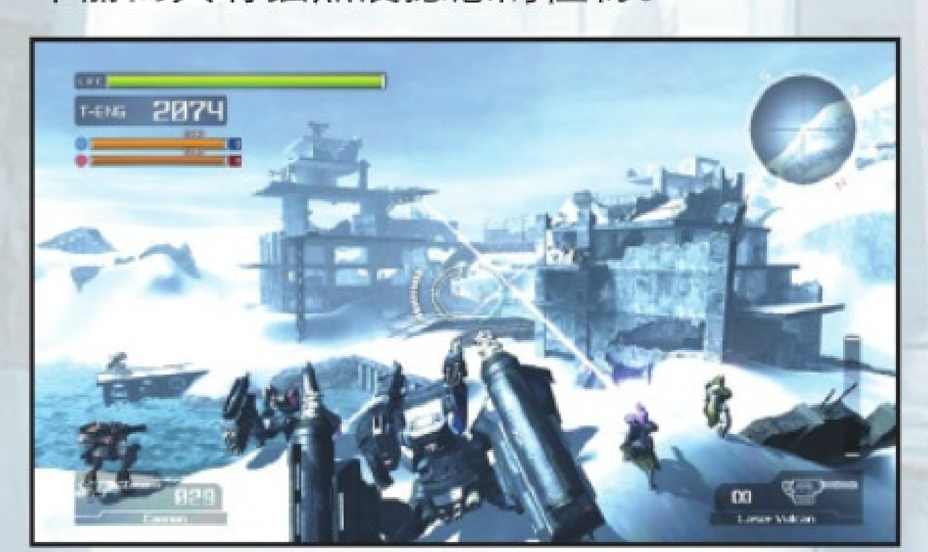
■晶合实验室 cOMMANDO

有些游戏从一“出生”就受到人们的关注，《失落的行星》无疑就是其中的一个。在Xbox 360版推出一年后，Capcom公司终于把它移植到了PC上。《失落的行星》的这个DEMO基本上是Xbox 360版DEMO的翻版，两个试玩关卡和Xbox 360的关卡一模一样。此外，该游戏对机器配置要求极高。想要感受到Xbox 360上那种毫无延迟的感觉，你的机器要够强才行。

完美的气氛营造

在Xbox 360上，本作并不属于以画面取胜的游戏。单论贴图材质、多边形数量或其他技术参数，《失落的行星》大概都无法与《战争机器》之类的作品匹敌——我的意思是，如果以引擎为出发点，那些欧美的第一人称射击游戏也许会轻易把这游戏踩在脚下。但是论起气氛的营造，本作的制作小组则完全可以傲视群雄。看上去他们对设计出挑战技术极限的游戏引擎似乎毫无兴趣，但却总能轻松地在游戏整体气氛营造上表现出大师风范。

这游戏对气氛的营造可谓登峰造极，我至少有七八次被游戏中的场景震撼。游戏中的室外场景尤其出色，一种末世的感觉时刻萦绕在你身边，无时无刻不让你感觉到自己的渺小和无助，更何况制作组还加上了那些华丽而具有强烈震撼感的怪物。



制作组在气氛营造上表现出的功力令人叹为观止，我从来没有见过任何一款游戏能如这款游戏一样完美地在玩家身边构建一个寒冷而空旷的场地，

充满迫力的机甲设计

游戏对机甲的设定相当优秀——或者我应该用“完美”来形容。或许因为日本人天生就对巨大双足机器人充满了爱，所以他们总是能在类似的游戏里带给你相当出色的驾驶感觉。实际上，游戏中对机甲的刻画几乎无可挑剔。机甲本身的重量、优秀的细节刻画和接近完美的操作反馈，经常让我以为这是一款机甲游戏。在大部分关卡的结尾，玩家都要驾驶机甲与巨大的怪物对战，你需要及时发现它们的弱点并予以击破。看，在这一点上，本作带有浓郁的日本游戏机游戏味道。而在最后一关，你会忽然怀疑自己是不是买下了一款太空风格机器人对战题材的游戏。

与几乎完美的机甲操作感相比，单兵状态下的操作就有些落于下风。射击的手感显得很轻，夸张一点来说，就算你用一台三管机炮，击中敌人的感觉也和你用一支水枪向着他们喷水相差无几（相对来说，狙击步枪的设计感觉还勉强凑合）。游戏中异星怪物还算好，你要面对的人类敌人则相当可笑。虽然他们会用夸张的姿势在半空中嚎叫着倒地，但你不会觉得自己击中了他们，看上去他们更像是在冰上滑倒的。我们都知道《失落的行星》引入了热能概念。当你的热能充足的时候，你可以算作是不死的——这就把那些可怜的敌人人类杂兵放在了一个相当尴尬的境地：在Normal难度下，他们无法对你造成太大的威胁，所以你也不太在乎他们，他们唯一的意义似乎就只有烦人而已；而在Hard难度下，这些杂兵又拥有了过人的智慧和射击精准度，你经常会莫名其妙地在乱枪下饮恨雪场。我很喜欢挑战，但我绝不喜欢摸不着敌人的挑战。从我的感觉来看，这个游戏单兵状态的意义就在于“迅速找到下一台机甲”。机甲才是你的归属、你的爱人、你的无敌堡垒。我并不介意去掉所有的单兵游戏情节，只希望他们用一半长度的机甲战斗场景来交换就可以了。



机甲是这款游戏的灵魂和精髓

既无聊又缺乏逻辑的剧情设计

或许是上帝不允许我们接触到太多完美的游戏，所以大部分游戏都有些相当下等的缺点，这个游戏的缺点就在于剧情。我可以毫无愧色地作出如下结语：游戏制作人员对于游戏气氛营造有多大的成功，他们对于游戏剧情的设计就有多大的失败。与优秀的游戏过程相比，过场动画唯一的作用就是让你在经历过一次紧张的战斗之后上个厕所或喝口水休息一下。这游戏的剧情架子搭得足够大，亲情、爱情、友情、战友情全在里面，还加上了复仇、背叛、打入内部之类的曲折剧情。于是最后我们就看到了一个莫名其妙、逻辑上基本无法自圆其说的玩意儿，足以让你认为剧情策划似乎是这个制作团队中最无能、最没地位的组成部分。不过我们可以用一些理由来安慰自己，毕竟《失落的行星》比起那些内容不精彩、剧情也不丰富的游戏来要好上许多。P



游戏还提供了相当不错的多人对战模式

New Release 上市游戏热报

■晶合实验室 速冻饺子

前言：本期推荐3款游戏《加勒比海盗之世界尽头》《黑海盗传奇》和《圣母大亨》。前二款虽然同为海盗题材的游戏，但差异却很大。《圣母大亨》的推荐理由则是它迪派动画片风格的画面，诙谐的对话，除去语言的因素，可谓老少咸宜。炎炎夏日，由它陪同在家避暑再适当不过。

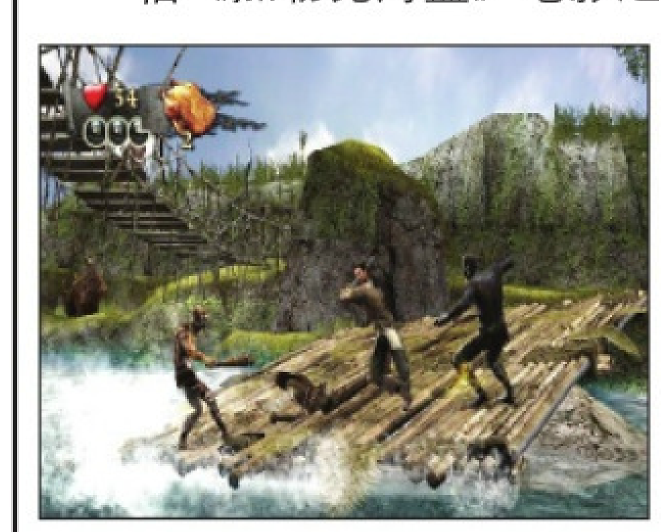
2007年5月17日

加勒比海盗之世界尽头
Pirates of the Caribbean At World's End

动作冒险

制作：Eurocom
发行：Disney Interactive Studios

借《加勒比海盗》电影之名而销量不断攀升的同系列游戏推出了其第3部作品。玩家可以扮演杰克船长、威尔或是伊丽莎白进行战斗，在两艘船之间对战大批敌人，战斗场面十分宏大壮观。





推荐度：90

2007年5月10日

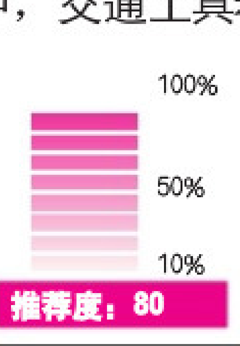
运输巨人（黄金版）
Transport Giant (Gold Edition)

模拟

制作：Ebensee
发行：Jowood Productions

游戏的目的是让玩家以少量的资本起家，通过购买现代化交通工具、拓展运输业务、打击竞争对手等手段，最终建立起庞大的跨国运输集团。其中，交通工具和运输形式是游戏的重头戏。黄金版包括原版及资料片。





推荐度：80

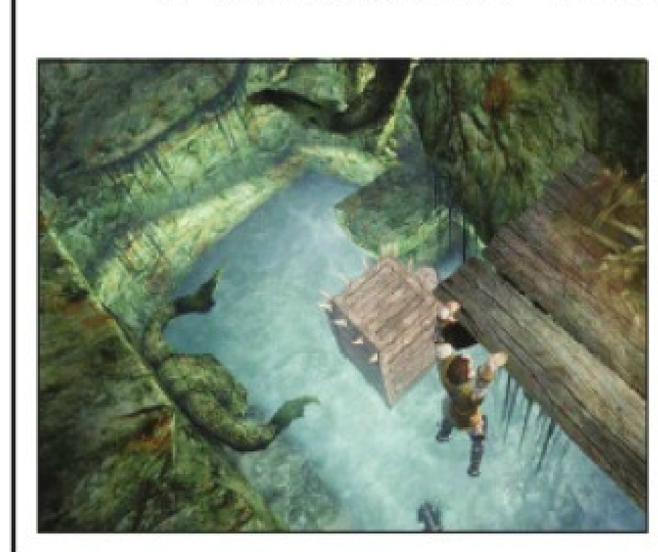
2007年5月16日

黑海盗传奇
Black Buccaneer

动作冒险

制作：10tacle studios AG
发行：10tacle studios AG

与《加勒比海盗》不同，本作中主人公需要运用护身符化身为黑海盗才能拥有强大神奇的力量。游戏场景细致，搭配了即时运算系统，昼夜交替和光影效果均得到真实再现。





推荐度：85

2007年5月12日

宠物医生
Petz Vet

模拟

制作：Legacy Interactive
发行：育碧

《宠物医生》让玩家可以体验一名兽医的日常生活，包括诊断和治疗35种不同的动物疾病。除了要给宠物治病，你还得完成一些常规的照料，比如给它们洗澡、刷毛等。





推荐度：75

2007年5月15日

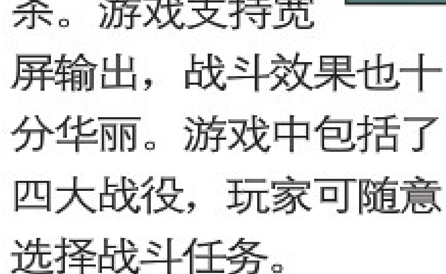
偷袭珍珠港
Attack on Pearl Harbor

模拟飞行

制作：Legendo Entertainment
发行：CDV Software Entertainment

玩家将有机会扮演美国陆军飞行队员为保护珍珠港与敌人展开殊死的空中厮杀。游戏支持宽屏输出，战斗效果也十分华丽。游戏中包括了四大战役，玩家可随意选择战斗任务。





推荐度：75

2007年5月16日

荣誉规则——法国外籍军团
Code of Honor: The French Foreign Legion

第一人称射击

制作：CITY Interactive
发行：CITY Interactive

本作是以非洲象牙海岸的内战为背景，真实地再现外籍军团的制服、武器和装备等细节。





推荐度：80

2007年5月2日

UFO——外星碟影
UFO: Extraterrestrials

策略

制作：Tri Synergy
发行：Tri Synergy

游戏结合了全球的战略统筹以及与外星侵略者小单位冲突的战术布置。为了击退外星人的侵略，玩家必须充分利用地形和周边环境的优势。



推荐度：75

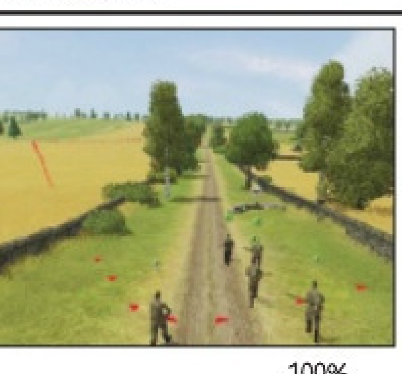
2007年5月3日

战场
Theatre of War

即时战略

制作：1C Company
发行：1C Company

在游戏中，玩家将率领一支包含很多作战单位的部队与敌人较量。玩家除了可以控制坦克、装甲车、步兵单位外，还可以在战斗中呼叫空中支援。





推荐度：80

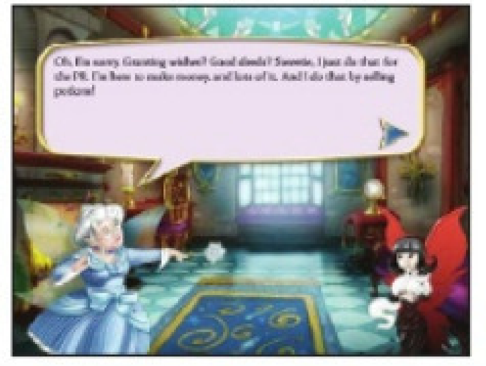
2007年5月8日

圣母大亨
Fairy Godmother Tycoon

模拟

制作：Pogo Games
发行：美国艺电

游戏极具卡通风格，玩家可从10个可爱的角色中选择其一开始自己的魔法之旅。本作画面细腻柔和，背景音乐欢快轻松。





推荐度：80

热舞传情
网络舞厅《舞街区》

前一阵子有位网友过生日，笔者应邀参加了他的生日Party，而这个Party给人留下了深刻的印象。因为这不是一场现实中的聚会，而是在网络游戏《舞街区》中一个近30人的舞池里为他庆生。欢快的音乐和着协调的步点，来自不同的城市网友们站在同一个房间里，共叙友情。你，是否也想赶快加入呢？

■河北 小狐狸

真实舞场，随心所欲的激情舞蹈

《舞街区》是一款拟真、写实风格的音乐舞蹈游戏，是自主研发和运营了《航海世纪》的游戏蜗牛历时两年多时间开发的国产音乐游戏。第一次来到《舞街区》，感触最深的是逼真的现场氛围。和目前采用2D或3D卡通渲染的同类游戏不同，3D写实的魅力在《舞街区》中扑面而来。

游戏的人物创建界面设计得比较友好。创建人物形象时，可选择少年、青年、健壮等体型，人物的头部、五官、腰围、胸围等细节都可由自由调节。在写实的风格下，你可以随心所欲地“长”成自己最向往的身材。进入游戏后，首先映入眼帘的是一个超大的舞场，玩家处于鸟瞰视角。只要用鼠标点击分布在各处的舞场，就可以清楚看到舞场与其中玩家的介绍。进入舞场后，舞池的3D场景十分细致，闪耀的舞台、绚烂的彩灯、碧海蓝天的沙滩，每个场景各具风情；还有街头、排练厅等舞场可让玩家随时随地进入状态。


▲ 火热的海滩上，正在举行的是一个大型Party，还是一场浪漫的婚礼？


▼ 家，甜蜜的家。在这里想唱就唱、想跳就跳



群舞魅力，无法忘却的热舞氛围


▲ 灯光闪烁，30人的大舞池


▼ 清凉的海滩独舞



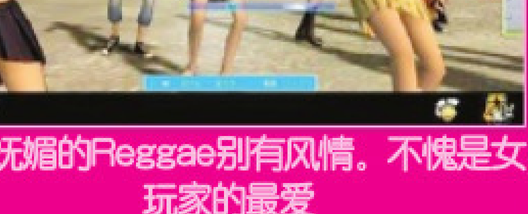
试过几十人在同一个舞场内跳舞的感觉么？在音乐的环绕下踩着同样的舞步、做着一致的动作，团队的协作精神在此时被发挥得淋漓尽致，这样的场面只有在《舞街区》中才可看到。

游戏打破了以往最多不超过10人同舞的局限，创造了可以同时30人在一舞场内跳舞的舞台。因此想在特定的日子里为自己的朋友送上祝福，这里是再好不过的舞台。在同一个舞台上，玩家可以选择独舞、对舞、合舞、情侣舞、团队斗舞以及视频聊天交友等多种游戏功能和模式。因此，这绝不仅仅是房间内几位好友之间的小范围切磋，而真正是一个如现实中一样自由、可360度转换视角的大舞场。

道具是《舞街区》的特色之一。面包、香水、鲜花等各色道具，有的可以给玩家增加舞力值，以释放更多的舞技；有的可以让玩家全身闪亮，成为炫目的焦点；有的可以让玩家斗舞时阻止对手释放舞技，必要时为自己的胜利耍个“小手段”。

《舞街区》的舞步主要分为5类，每一类都有它独特的风格。不论你喜欢刚劲有力还是柔韧婀娜，这里都可以满足你的要求。




▲ 妩媚的Reggae别有风情，不愧是女玩家的最爱

1.Breaking：一种难度较高的舞步，大体上可分为两种类型：用手、头、身体在地上旋转，称为“大地板”；用肢体在地上踩出复杂多变的脚步动作，加上刁钻的倒立，称为“小地板”。这是街舞中最高难度的动作特技。

2.Poping：Poping是一种让你震动身体不同部位的动作，主要靠震动肌肉来达成。你可以靠伸直你的手肘来做Poping，也可以将肩膀隆起做Poping，而身体的其它部位都保持直立。看过迈克尔·杰克逊的舞蹈么？那里面就有正宗的Poping。

3.Hip-Hop：Hip-Hop或许大家都了解，从字面上看，Hip是臀部，Hop是单脚跳，Hip-Hop则是轻扭、摆臀。这是一种挑战极限的舞蹈，与滑板、篮球等极限运动有亲密关系。

4.Locking：Locking又名锁舞，因为舞蹈中的手势和突然定格的舞感很像锁的形象表演。锁舞是来自美国西海岸的黑人街舞，强调动作的干脆利落，两只手甩来甩去很像中国功夫里不停地耍双截棍。

5.Reggae：Reggae是深受女孩子青睐的舞蹈，它以柔韧的动作衬托女性的婀娜身姿，时尚、火辣、风格鲜明，表现力和韵律感强，举手头足间尽显女性魅力。

▲ 百乐门是Reggae和Poping的天下，来这里之前可要多加练习

舞街区 ●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛 ●游戏状态：5月19日二次内测 ●官方网站：http://5jq.hanghai.com



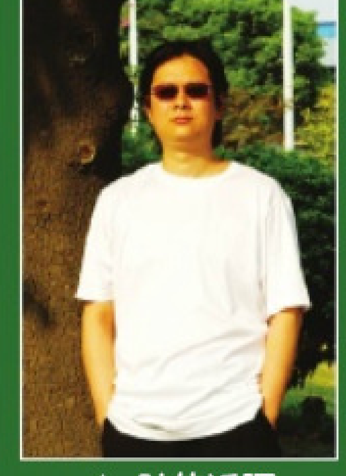
创意另类的FPS
《纸客帝国》前瞻

《纸客帝国》(The Patrix)是一款颠覆传统的“新概念动作射击”游戏。在它的背景设定里，每一个人就是一张纸！游戏巧妙运用了纸张的物理特性，试图带给玩家非比寻常的游戏体验。而一切的故事都源自于一个“人纸合一”的网络世界，这里没有真黑客，只有真白纸……

■上海 Magic

未来，纸张生存权之争

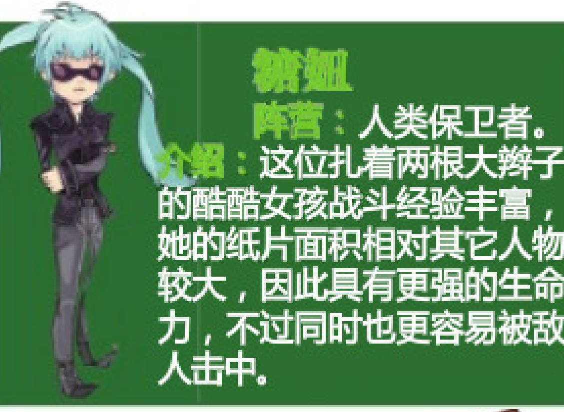
在距今并不遥远的未来，人们的生活已经离不开高速发展的网络和电脑，而伴随人类文明多年的纸则正式退出历史舞台。然而，有一群人决定为了纸的存在权而抗争。他们认为，纸是人类文明的见证者，是无法被取代的。因此，虽然他们也是人类，但却被大家称呼为“纸客”。纸客利用人类的网络将自身意识传输到世界上的每一张纸里，从而在世界各地建立自己的帝国，冲击现有的无纸化人类社会，以此达到恢复纸张生存权的最终目的。这样，人类为了维护现有的和平生活，也只有进入纸客的网络与他们展开正面对抗。最终是人类保卫者守住了现有的秩序，还是纸客代言人恢复了昔日的传统呢？来纸客的世界看个究竟吧！


▲ 叶伟近照

“趣味第一”成立于2006年7月，是一家互动娱乐综合门户网站。公司集网络游戏开发、运营为一体，立志为中国网络游戏用户打造休闲、快乐、时尚的“童话网游”。公司的核心成员主要来自上海育碧以及国内知名网络运营商，CEO为前上海育碧游戏设计部经理叶伟。公司目前正在与合作伙伴进行产品开发并运营的前期准备工作，除了《纸客帝国》之外，计划在年内发布第二款游戏产品。

人类保卫者VS纸客代言人

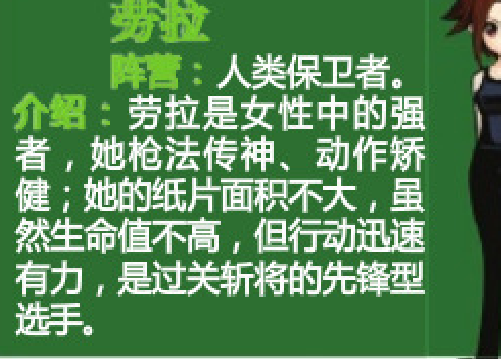
游戏中的两大阵营目前各有3名可选角色（角色名为暂定名称，请以官方最新发布的资料为准）。



嫱妞
阵营：人类保卫者。
介绍：这位扎着两根大辫子的酷酷女孩战斗经验丰富，她的纸片面积相对其它人物较大，因此具有更强的生命力，不过同时也更容易被敌人击中。

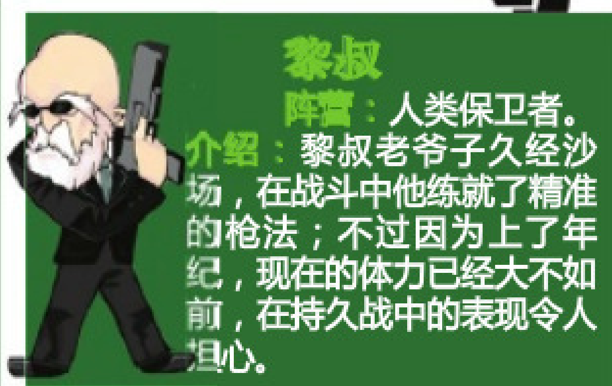


歪歪
阵营：纸客代言人。
介绍：听名字，这位老兄就十分奇怪。据说因为当初没把他“剪”好，一生下来就是个细长条，虽然走路不太稳当，但要想打中他却也没那么容易！



劳拉
阵营：人类保卫者。
介绍：劳拉是女性中的强者，她枪法传神、动作矫健；她的纸片面积不大，虽然生命值不高，但行动迅速有力，是过关斩将的先锋型选手。

钢狼
阵营：纸客代言人。
介绍：钢狼是《纸客帝国》中一个很有意思的角色，他一方面枪法如神、百步穿杨；另一方面他那件永不离身的黑风衣也是招惹子弹的“马蜂窝”。



黎叔
阵营：人类保卫者。
介绍：黎叔老爷子久经沙场，在战斗中他练就了精准的枪法；不过因为上了年纪，现在的体力已经大不如前，在持久战中的表现令人担心。



阿达
阵营：纸客代言人。
介绍：阿达虽有张小白脸，却是纸客中的猛男型人物。虽然他是纸客中的领导者，但看看体型：宽阔的肩膀、硕大的胸肌，这都是人类保卫者的最佳目标。

游戏：关于纸客的腾转挪移

你可以想象这个奇怪的游戏世界：这里看起来和CS的地图没太大区别，但参战的人物正看还好，侧看都是纸片。左转转、右转转，你就是打我不着。从面到线的一小步转变，在射击游戏里就变成了具有创新精神的新玩法。想在侧面突袭，可要好好练练枪法，但即使这样，你也未必能够命中。因为游戏中有一个特殊动作键，只要按下这个特别的“E键”，你就可以像壁虎一样紧贴在墙壁上躲子弹或干脆趴在地上装死。如果你正在高处，还可以从天空中滑翔而下。想象一下，当你面对敌人的猛烈攻击时，如果能施展“凌波微步”在枪林弹雨中穿梭，那真是别无所求了。


▲ E键开启，来一个滑翔突袭！


▼ 侧身轻松闪过子弹

趣味：关于纸客的十八般兵器

炎热的夏天到了，坐在空调房里舒服地看着杂志，你是否会不经意地想起小时候的游戏呢？面对“纸”这种独特的人体组成“材料”，游戏设计了许多充满趣味的战斗武器。比如拿着水枪向你的敌人疯狂扫射，当纸遇到水时结果自然可想而知。除了手枪、小刀、狙击枪、冲锋枪等传统的实弹武器外，《纸客帝国》中的特殊武器均是围绕着纸片的物理特性来设计的。目前官方公布的特殊武器有水枪、飞镖、打火机、图钉枪等。配合你的技术、战术和捣蛋精神，你的对手一定会被你捉弄得狼狈不堪。而游戏制作小组也期待玩家提供自己的奇思妙想，让更多现实生活中平淡无奇的物品变成《纸客帝国》中一件件恶搞的神兵利器。P


▲ 这水枪可真是“纸见纸怕”呀

◀ 不小心被图钉留在了墙上……

纸客帝国 ●制作：麦格特尔 ●运营：趣味第一 ●游戏状态：6月5日封测 ●官方网站：http://p.qwd1.com

随着根据漫画改编的网络游戏《如来神掌》浮出水面，游戏米果日前又推出了《如来神掌》系列游戏。这是一组以《如来神掌》的背景和故事为主题，衍生而出的8款大型网络游戏、休闲网络游戏以及手机网络游戏。3个领域、8款游戏，我们来看看游戏米果如何来诠释“如来神掌”的八大“招式”。

八式齐发 《如来神掌》系列游戏一览

■上海 马儿

3D回合制网游《如来神掌》

《如来神掌》是最早公布的一款大型网游，其内容以漫画的世界为主，展现从唐末、五代十国至宋初的古代武侠世界。按照目前公布的资料，游戏从画面表现、玩法设计上都有一些独特之处。据称，游戏融合了策略、养成、角色扮演等诸多元素，战斗则是在3D场景下以回合制进行，这些设计都与目前的主流网游有所不同。目前，这款游戏米果的“新概念网游”即将开始测试。



▲ 千佛岭石林的游戏场景，美术上倾向于漫画华丽、夸张的风格

闯关手机游戏《想入飞飞》

《想入飞飞》是一款手机上的横版动作过关游戏，主角是《如来神掌》中的中原第一美女——凤飞飞。双飞堡主项无恨对她情有独钟，准备娶其过门，没想到老堡主之女云飘飘早对无恨芳心暗许，醋意大发之下竟用计把项无恨关押起来，并派出众多武林高手对付飞飞。飞飞为了爱情，在好友龙戈儿的鼓励下，毅然踏上了营救爱人之路。以手机游戏的标准来看，游戏的画面较为细腻，风格十分活泼，操作感流畅，探宝等设计也比较有趣。



◀▲ 前路危机重重，凤飞飞要救下项无恨，还真不是件容易的事咧!

益智手机游戏《销魂酒家》

这是一款手机版的《餐饮大亨》，故事围绕龙戈儿不敢食用银铃施法做出的蘑菇炖肉而去酒家解谗展开。玩家作为一店之长必须有效地调理食物，满足不同客人的喜好。如果你想成为称霸一方的料理达人，就一定要努力满足越来越多的顾客挑剔的选择。游戏分为多种模式，会授予玩家不同的荣誉称号：厨房工、配菜工、小厨师等，直到食神。

宠物冒险《口袋王国》

《口袋王国》是一款手机平台上的动作RPG，同样以《如来神掌》中的人物和情节为主线。游戏中共有人、鬼、仙三大种族，6种角色造型，游戏方式为即时战斗。在种族属性平衡的基础上，玩家可以选择不同角色参与在线竞技对抗，并且加入了丰富的道具使用。整体感觉上与《想入飞飞》类似，但RPG的设定让游戏更耐玩。

“傻瓜”手机游戏《连连看》



▲ 这便是人见人爱的“连连看”

这是一款2D的休闲过关游戏。玩家可以使用方向键把屏幕上花色相同的两个图形用3根以内的直线连在一起，在规定时间内消除它们即可。人见人爱的“连连看”游戏本来也没什么更新鲜的东西了，不过当这个棋盘上摆放着的棋子全部刻画上了《如来神掌》漫画中的人物形象，你是否会有兴趣呢？游戏中的人物头像全部采用卡通风格表现，游戏长度为10关。随着关数的增加，游戏难度会加大，限定的完成时间也越来越短，要想通关也不是那么容易！

射击手机游戏《天外飞仙》

青年才俊龙戈儿一直暗恋着万药庄庄主凤天的女儿凤飞飞（怎么又是她）。某天，龙戈儿听说晚上会有流星雨，于是就去山上等候。他看到流星后便许愿，希望自己能娶到凤飞飞。没想到天上并没有掉流星，而是掉下了妖怪。《天外飞仙》的故事从此展开。游戏的主要方式是及时消灭天上不断掉落的怪物，以免消除场景里的地砖，需要玩家准确地瞄准射击才能立于不败之地。



▲ 像《打砖块》还是像《小蜜蜂》？大家玩玩就知道了

3D休闲网游《丢丢球》



▲ 看起来主角都是漫画中的人物，“如来版”的休闲游戏感觉如何?

PC休闲游戏是《如来神掌》的另一组衍生产品，其中的《丢丢球》是一款结合了躲避球、炸弹人等游戏特色的卡通休闲游戏。它采用游戏米果自主开发的3D图像引擎，以卡通渲染方式展现可爱的游戏世界。劳累了一天后，进入《丢丢球》放松一下身心倒是个不错的选择。

弹来弹去《飞飞侠》

八式齐发的压轴戏《飞飞侠》，是一款横版对战的休闲网游。明快鲜亮的画面色调，相信很容易激发玩家的游戏欲望。取材于《如来神掌》故事的飞飞侠，其实早就超出了原作的框框，很多超出故事时空的道具会出现在游戏中。按照官方资料所言，游戏的主要方式是让参加比赛的玩家在同一场景中角逐，通过控制角色移动、跳跃收集“灵力”，获得积分，最后以积累得分决出胜利者。P

如来神掌系列游戏 ●制作：游戏米果 ●运营：游戏米果 ●游戏状态：部分已上线，部分将于近期陆续展开测试 ●官方网站：http://www.rulaionline.com



体育，还是RPG？
Fanta Tennis第一印象

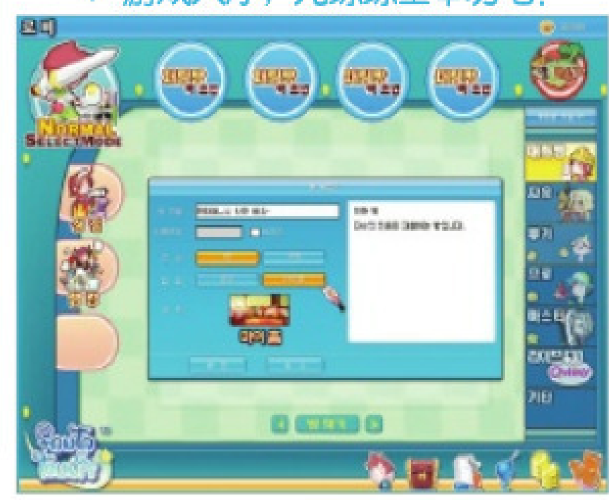
Fanta Tennis（以下简称为FT）在韩服的测试已经持续很长时间了。初次接触这款游戏，从名字上判断很容易以为是一款以网球为主的体育游戏。其实仔细体验一下，你会觉得FT最与众不同之处，是将RPG的元素贯穿在整个游戏中。运动与RPG的结合，也许是近期休闲体育网游的新趋势。

■福建 云淡风静

灌篮高手？网球王子？不只是运动！



▲ 瞧这游戏画面，真的很卡通！



▼ 游戏大厅，先练练基本功吧！

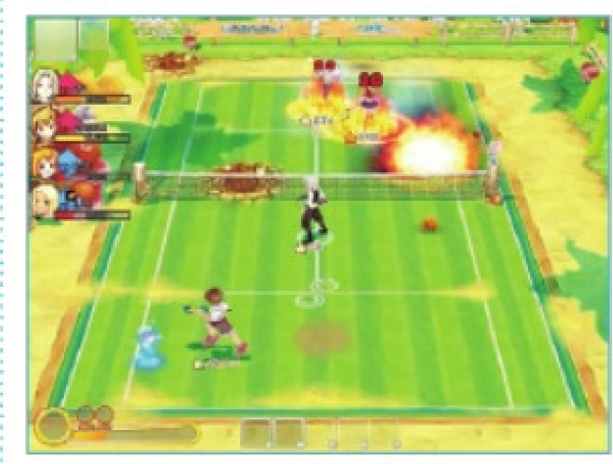
毕竟受到日本漫画“荼毒”的玩家不在少数，就好象玩《街头篮球》时抱着“灌篮高手”的心态去尝试一样，我也抱着“网球王子”的心情进入了FT当中，结果发现FT的内容之多，远不止网球一项。一进入FT，动感舒适的音乐就让你的心情完全放松下来。FT在音效上采用了近来很流行的“真人语音”，管你点什么内容都有真人语音，点击后不会再有单纯的“滴答”声。FT的游戏画面采用的是卡通风格，卡通的蘑菇房子，卡通的个性道具，卡通的人物，看来就像《魔法飞球》一样。这样的画风对女性玩家还是有很大杀伤力的。

坦白地讲，看了游戏画面，听了游戏音乐，你就很难会不想在这样的场景里打一场球。首先进入练习场，一招招练下来，笔者不幸在最后的环节卡住了，总也打不赢新手教练。看来目前阶段，新手教练虽然是NPC，但比咱刚入门的小菜鸟还是强多了。但总体感觉是：上手绝对不难，也就方向键加A、S、D和空格键而已，但这些键位组合上有些小技巧，一时还不容易掌握。

宠物、道具和两种比赛模式

FT共有两种游戏模式：一种就是单纯的网球比赛，另一种是道具模式。不论哪一种都可以选择单打或双打。前者主要考验操作技巧，而后者就是主要考验道具的搭配使用。这些看起来和其他游戏没有太大不同，但这款游戏的一个特色是宠物系统的加入。没有宠物，就无法发出超强的必杀。日本漫画《龙狼传》里对马超的定义就是：人马合一、一起御敌，这才造就了这个超级白衣将军。在FT里也一样，一定要达到那人宠合一的境界才可以无往而不利。玩家必须培养自己的宠物，让它可以发出牛气的必杀技。游戏中的宠物可以升级，可以锻炼，当然也非常可爱。一旦满足某些游戏条件，比如对方挑了一个高球或你的必杀技能槽涨满，就可以使用华丽的必杀技。不同的必杀技有不同的效果，如把地板砸一个大洞，或是带着火花的回球。总之，一般必杀技都会带有可怕的效果，最好量力而行，接不到就不要接了——被炸飞的话，丢不起那个人吖！

道具模式的比赛其实就是网球PK，看谁够狠，先把对手的生命值PK到0。比赛时，场地上会随机出现若干道具，PK双方最多只能拾起两种（某些道具可以综合使用）使用。因为在道具模式下，你还可以装备自己领悟的几种网球技巧，你可以用随机道具+自身主动发动必杀技这两种攻击手段展开PK。



▲ 打起来了！这哪里还是网球比赛，明明就是阵前冲锋……

点滴体验：关于人物创建、比赛和玩家交流等方面的细微感受

角色的创建。在角色创造上，目前韩服只有5种角色可以选择，分别是男、女网球球员，男、女网球教练和女网球精灵，传说中的男性网球精灵目前尚未开放。个人认为，女网球精灵是其中最漂亮的角色。精灵不仅打球的效果华丽，连球拍用的都是悬空的魔法杖，果真是“高人一等”！



▲ 摇摇果树，看你会有什么收获？

对手的选择。根据笔者自己的惨痛经历，奉劝各位菜鸟千万不要找太高等级的玩家打球。人家光发球就有炫目的视觉效果和绝招，搞不好你就要被炸飞或被强劲力量产生的后坐力推后一大段距离。这样的话，下一个球是绝对接不到了。

互动性。游戏在互动性上花了很大功夫。你不仅可以打球，还可以玩到其他的内容。游戏拥有一个比较复杂的“家园”功能。你可以自己装扮自己的家，邀请他人来家里做客。此外，游戏还有个很特别的“场景”功能。玩家可以随时创建一个聊天场景，然后一伙人闹哄哄跑去一起聊天。最最搞笑的是，不管在家园还是在聊天中，都有一些特别的设计。如看到树，你可以过去死命摇晃，不久就会听见“扑通”一声，掉下个果子。这果子是可以拣的！当然如果有鱼杆，你也可以拿着它去钓鱼。所以说，真的是网球之外，另有一番天地。

Fanta Tennis
●制作：NPIC Soft ●运营：未定
●游戏状态：近期内测 ●官方网站：未开放

春秋Q传 Online

《春秋Q传》开放性测试全景体验

《春秋Q传》的开放性测试开始以来，随着每日例行维护的进行，游戏的面貌也渐渐改变。放下最近发布的珍宝阁、试炼堂、上古遗迹等内容不提，就是原本《幻想春秋》《大话春秋》中的一些内容也变了模样；加上打坐、组队都可以混经验值的超低入门门槛，倒真的可以说是目前最好“混”的网络游戏了。

■北京 Merlin

打坐组队混经验

笔者在游戏中的经验是，《春秋Q传》拥有多种升级路线，玩家可以通过打怪、做任务、参加线上活动等多种方式来获得经验值，甚至连摆摊、打坐也收获颇丰。在任务方面，吕不韦任务、师门烽火任务和师门荣耀任务都可以得到可观的经验值；活动方面，则有乐透调查活动、家族的腰牌捐助、甘罗问卷等；其他得到经验值的方法中，摆摊、打坐是最常见的，郑茂的双倍奖励更是受到玩家的欢迎。总之，现在一夜成侠不再是梦想。这样，玩家就不必再忧心于级别的提升，完全可以放开手脚，想干什么就干什么。说白了，现在的《春秋Q传》就是个干什么都能拿到奖励的超级互动社区。



花园里药会有没有经验值？

道具装备一箩筐



好装备不一定是打出来的

目前版本的《春秋Q传》中道具的种类相当丰富，包括武器、防具、饰品、生活工具、生活材料、神秘物品、任务道具、消耗类道具等。道具的功能多种多样，如换取金钱、合成锻造、提升人物能力、补充人物消耗、修饰人物外观等。不同的道具还拥有不同的等级和属性，不同的搭配变化有时能有意想不到的效果。《春秋Q传》中将装备获取的门槛放得较低，想获得好装备只要完成各种任务就可以了——虽然完成任务的过程不会像想象中那么简单。当然，打怪也是获得装备的一种好办法。此外，游戏还设计了丰富的“零件”帮助你升级装备，瞬间垃圾就可变成极品，只不过这些零件都不是轻易能得到的。

生活职业趣味多

虽然经过几次改版，但《春秋Q传》对生活职业的设定还能看到当初的影子。玩家可以成为铁匠、裁缝、金匠、药师、阴阳师中的一员，利用生活技能制作稀有物品。具体来说，铁匠可以升级兵器，对武器进行进一步的强化；裁缝可以制作各种防具，改造玩家的装备和背包（还可以制作修理部件）；如果你是一名金匠，那么就能加工各种首饰的改造部件，还可以制作点化卷轴；而作为药师，你可以跟秦越人学到高超的医术，制作各种药剂以及漂亮的烟花和爆破包；阴阳师则是奇门遁甲的专家，可以制作鉴定符、风水符和传送符。目前，第6种生活职业厨师还未开放，希望游戏开发者多多体谅玩家们的肚皮呀！



玩浪漫时就想起了药师

体服新感受！关于开发中的试炼堂与上古遗迹的最新试玩感想！

试炼堂是一个在限定时间内猎杀尽可能多怪物的小游戏。40级以上的玩家可以与本国王城中的相应NPC交谈，传送至符合自己等级的试炼堂中，但要缴纳一定的费用。试炼有10分钟的准备时间。准备时间结束后，玩家可通过休息区的NPC“试炼堂训练师”传送至内部的试炼区域。玩家就要在这里猎杀数量惊人的怪物，以获取丰厚的经验值和声望值。如百人斩、千人斩、万人斩会获得不同级别的奖励，甚至还有机会拿到极品装备。此外，试炼过程中有类似夺旗的设计。不同试炼区域的试炼房内有不同的试炼宝箱，最先打开最后一间试炼房中宝箱的玩家，将成为本次试炼的成功者。在战斗中，国家的概念得到了强化。玩家不仅要面对敌人，还可能遇到敌国玩家的攻击。虽然和敌方PK获胜能够得到额外奖励，但风险也是很大的。所以，过试炼堂最好的方式还是组队，人多力量大。最后要注意的是，在试炼堂内无法使用随机传送卷轴。

上古遗迹和试炼堂类似，同样是一个收获与风险并存的地方。这里是一个更直观的PK竞技场，玩家只能在限定时间内进入，但每多生存一分钟，就会多一分收获。因为上古遗迹内部会随时刷新欲望宝箱，这些宝箱中装有无数的财宝和精良装备，但每个宝箱都有魔怪看守。

试炼堂和上古遗迹的游戏规则可能会在正式推出时有少许调整，不过整体上仍旧是鼓励玩家杀怪、PK，同时也是个无聊时练级的好去处。P

春秋Q传 ●制作：成都金山 ●运营：金山 ●游戏状态：3月22日开放性测试 ●官方网站：http://cq.xoyo.com



备战《大话西游3》赚《大话西游Ⅱ》的最后一桶金

赚钱非易事，尤其在《大话西游Ⅱ》即将结束，《大话西游3》日益临近的日子。无论是新区还是老区，在“大话”市场经济的自然调控下，物价很少有波动。以前，玩家总是有奇货可居的好机会，可早年的任务奖励风光不再，眼看这一行当就要没落。不过，在《大话西游Ⅱ》收官时，赚“米”的机会又来了！

■广东 一风

冷门！追逐物价浮动的潜在热点

但凡有大的游戏变更，伴随的都是物价的大范围波动。因此我们可以想见，不管转档规则制订得如何平等，物价的浮动都在所难免。

首先，转档规则中提到：转档后所有老人物的造型都不复存在，在不改变种族和性别的前提下，每位玩家都有选择新造型的机会。转换造型后不必担心装备与角色不匹配的问题，网易会制订完善的细节规则使玩家的装备在转档后与自己的新造型相匹配。而在游戏中，同一种属性的神兵因角色受欢迎程度的不同而有很大区别。如，潇洒的三转纯阳子与游戏里公认的“丑男人”猛壮士，两个角色对应神兵的差价就很大。同一种属性，游戏里至少差3000万大话币以上；人族女性角色的神兵差价就更大了。目前在很多区，女人族的神兵平均价格要低于男人族，在转档后，神兵价值上升的空间显然会更多。



▲ 弑神——14级的冷门仙族用极品武器，恐怕会从冷门变成热门

与此类似，仙器的上升空间也很大。举个例子，这其中受惠最大的首推四圣亲亲和火柴的五阶仙器——红尘！红尘的属性极度变态，是超敏女人族的首选。然而它的适用角色很少，是两个超级冷门的角色——英女侠和俏千金。转档之后，总不能让这个游戏中唯一的五阶仙器成为废品吧！所以笔者认为，转档将让许多冷门仙器获得新生。其实与仙器处境类似的，还有许多高级作坊装备。总之，这类装备的共性是：只适用冷门角色（《大话西游3》里没有），但属性为极品。

召唤兽变身守护，增值空间不减



▲ 属性恐怖的超级敏守护



▼ 情殇——五阶人族用仙器

除了装备，还有一类“物品”的升值空间也很大，它就是“守护”。最近一年来，大型任务的极品奖励已经越来越少，尤其是超级守护和高级守护。尽管节庆时的任务会投放不少超级守护和高级守护来刺激玩家的激情，但物以稀、老为贵，许多超级守护和高级守护在《大话西游3》中也许会成为绝版。除了属性好、有收藏价值之外，其增值空间也丝毫不减，特别是一些成长变异的宝宝更是如此。新游戏中会把它们保留，还是给玩家一次换超级守护的权利，我们尚不得而知，但投资守护的前景却肯定不差。

仔细研究转档规则，吸引人眼球的除了物价外，还有一些关系到玩家本身的设置。如开发者称，他们对人物属性的调整很小，只修改了一些《大话西游Ⅱ》中不平衡的设定。所举的例子是解决了女魔转生后抗性效果太微弱的问题。我们知道，虽然这些修改很细微，但关系到了人物的抗性。抗性则影响到PK，PK又联系上了联赛，真是牵一发而动全身。可以说，在《大话西游3》里，玩女魔角色的账号不仅本身就有一定的价值提升，一些冷门的转法，如女→女魔→女魔→女魔也有了重上台面的可能。

还有什么从《大话西游Ⅱ》到《大话西游3》的修改能带来赢利？我们一起探讨！

作坊系统。对比新旧两款游戏，可以发现对作坊系统的修改不是一点点。《大话西游3》刚开时，游戏里的新作坊系统肯定会吸引很多玩家投入升级，供低于求，升作坊的成本必然会不成比例地上升。因此笔者建议，转档前作坊没达到七段的玩家就找个时间都冲到七段吧。要是人品好的话，《大话西游3》有可能会给转档的玩家一次选作坊的权利。要是果真如此，那就更有得赚了。

帮派系统。《大话西游Ⅱ》的帮派系统有诸多不完善的内容，同时也是《大话西游3》升级的重点。按照转档规则的说法，笔者认为，一些有心的玩家可以收购一些在激烈竞争中被淘汰的老帮派，或有众多财产、等级为4级的帮派。因为，既然新的帮派战争可能会因规则的改变而让小帮派有了发挥的舞台，那么，由于更牢固的主流联盟玩法的出现，以前许多因利益而投奔大帮派的玩家或许会重新找到奋斗目标，进而导致整个江湖格局大变。

流通物品。对于《大话西游Ⅱ》中的大多数流通物品，有价无市的依旧有价无市，卖不出去的依旧卖不出去。想在这上面囤积奇货赚差价，笔者认为不大可能。但由于整体物价的稳步提升，一些极品，如冰混14的练妖价格也许会小幅上扬。



▲ 新的作坊意味着新的机会

此外，由于存在合区的可能以及老玩家的回归，九转的价格上升幅度应该较大。P

大话西游3 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：5月20日内测 ●官方网站：http://xy3.163.com

如果你是冲着《诛仙》的名气来体验一番游戏的，估计首选的门派十有八九是大名鼎鼎的青云门。所谓的名门正派、小说几位主角当年生活的地方，自然具有很强的吸引力。当然，随着等级的增长，如何加点的问题也变得越来越重要了。这首先需要各位明确，青云门是一个什么样的职业？

■北京 猪仙人

《诛仙》青云门加点详解

群攻技能，青云门的首选

我们知道，青云门作为一个法系职业，最大的优势就是其远程攻击力，实战中还可用青云门弟子的群体攻击技能来迅速练级。在中后期单人练级的情况下，青云门的“群怪”速度往往是其他门派无法相比的。因此，在多人组队时，无论是练级、还是去地宫杀Boss，青云门都扮演着主要攻击输出者的角色。也正因为如此，在为青云门技能加点时，群体攻击技能是我们必须优先考虑的。


▲ 华丽、威猛的群攻技能将伴随青云门弟子一生

▼ 望月台上，偶遇青云门第一女弟子——陆雪琪



新人技能，“混”过最初15级

▼ 重击是新手技能，不必着重加点




▲ 山边小怪，几个新手技能足够应付

作为一名新人，在15级加入门派之前一共能得到4个技能，分别是重击、警觉、勇气与疗伤。在这些技能中，重击是新人的攻击技能。显然，在加入门派后重击就完全没用了。不过，作为一个过渡技能，学习警觉与勇气至少分别需要2点和3点重击。因此，在重击上我们必须加上3点。

勇气是新人技能中最实用的，它可在半个小时内大幅提升基础攻击力，而冷却时间却可忽略不计。因此，在新人阶段勇气应该加满。即便加入门派后，勇气依旧非常实用。警觉的作用是提高人物的基础抗性。在前期，因为所有的怪物都属于无属性攻击，抗性的作用并不明显；而在后期，我们可以从装备或其他方面提升抗性。因此，为了留出更多点数学习其他技能，只有暂时放弃警觉。当然，如果游戏未来的改动中对抗性的依赖较大，因为已经留出一定的点数，到时候补充学习这一技能即可。

推荐的新人技能加点：
重击+3、勇气+6

一重技能，群体攻击初露锋芒

青云门的一重技能从寒冰咒开始，分3个分支发展：第一个分支包括御剑诀和归元剑气，第二个分支包括寒霜剑气与驭雷术，第三个分支包括逍遥游、养生主以及五气朝元。我们可以把这3个分支分别看成单体攻击系、群体攻击系以及辅助技能系。

由于要至少加到5点才能学习御剑诀，所以在寒冰咒上，我们必须使用这5点宝贵的技能点。在单体攻击的分支上，虽然归元剑气的威力要大于御剑诀，但如果要想学满归元剑气，就必须在御剑诀上投入8点，在归元剑气上再投入9点。对一重技能来说，这显然比较奢侈。所以，只要能学到归元剑气就行了，毕竟二重技能中还有单体攻击技能呢。

群体攻击显然是青云门最重要的技能，因此在这上面投入点数时就不能太小气。寒霜剑气为线性攻击，在拉怪练级时比较有用。不过，30级时青云门就能学习范围攻击的技能驭雷术了，因此，寒霜剑气也只能作为过渡技能来看待。


▲ 学习寒冰咒的目的是最终学会御剑诀，但不必学满归元剑气

在辅助技能分支上，除了逍遥游能暂时提升移动速度外，其他技能都像是鸡肋，不要在这里浪费点数了。

推荐的一重技能加点：
寒冰咒+5、御剑诀+8、归元剑气+1、寒霜剑气+5、驭雷术+9、逍遥游+1

二重技能，不可忽视的真元护体

青云门二重技能的分布情况与其一重技能几乎完全一样，仅多出了一个独立的分支——御空术。对以远程攻击为主的青云门来说，这个技能没有任何作用，可以忽略不计。具体到每个技能上说，在推出三重技能之前，二重技能中属于单体攻击的破魔剑气与属于群攻技能的雷云风暴是必须加满的，因为这两个技能是目前版本下青云门的最终技能，攻击效果也着实非常出色。此外，真元护体在PK和保命时相当有用，所以这个技能也是绝不能忽视的，其他技能可酌情加点。

推荐的二重技能加点：
玄冰刺+5、少阳剑气+9、破魔剑气+9、炼气还神+5、雷云风暴+9、真元护体+7


▲ 二重技能中最重要的是雷云风暴，而真元护体在PK和保命时相当有用

诛仙
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.zhuxian.com



奇迹世界 让光芒闪耀世界

《奇迹世界》宝石合成心得

《奇迹世界》上线已经数月了，相信各位玩家已在各大副本中玩得不亦乐乎。其实除了升级、打宝之外，副本中最多的产出就是各位升级物品时必须用到的宝石。如何合理地合成、分解装备想必是所有玩家关心的事，笔者就在这里谈谈自己对合成的一些看法。

■安徽 牙牙

初步：武器、装备的等级阶段



▲ 对物品进行一定的强化

我们得到一件装备，会发现其上有E到S的9种等级，其中以S级为最优秀。升级所需条件如下：D～B级，需要两件前一等级的装备进行升级，如两件E级升级为D级，两件D级升级为C级，如金字塔般将等级一点点地升上去。装备升级后不光攻击力、防御力有所提高，更重要的在于其附加属性的增强：每升级一次会增加一种附加属性，如由E升级到D会随机附加一个效果。附加属性不仅种类多，而且武器和装备的附加属性也各有不同，不同等级的武器和装备升级的附加效果也有所差异。理论上，通过合成我们可以获得一件万能属性的装备，尤其是高等级装备会在游戏中发出耀眼的光芒，这将是许多玩家追求的视觉效果。

武器对应了20种附加属性，包括力量、敏捷、智力、体力、元素属性攻击力、降低目标的防御力、降低目标元素属性防御力等。**防具**的附加属性有12种，包括力量、敏捷、智力、体力、精神、增加HP、增加MP/SP、元素抗性等。

原则：合成装备成本计算

合成所需要的材料数量巨大，玩家运气好的话，一次副本中可以得到数个完整的宝石和许多宝石碎片，粗看起来感觉宝石掉落率很高，其实不然。大家看看升级、合成装备时宝石的需求量就会发现，自己手上的几十颗乃至数百颗宝石根本就不够，有的高等级合成一次就要花费100颗以上的宝石，所以如何使用为数不多的宝石就很需要技巧了。

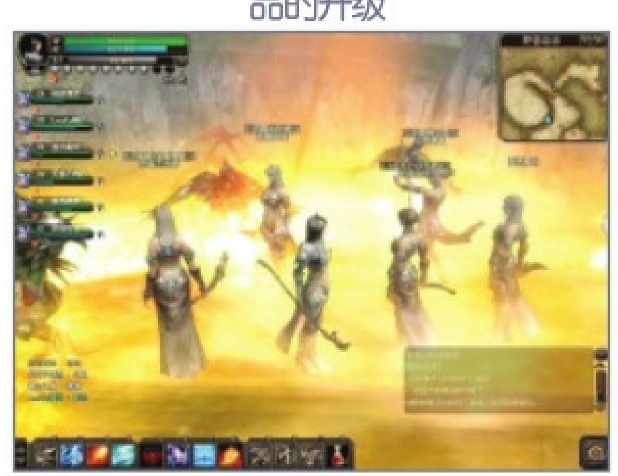
在副本中，我们经常会获得一些紫装，尤其是与朋友组队时，因为副本中掉落的物品是人手一件， 因此你可以收集很多相同属性、等级的紫装，这都是升级装备的基础材料。因为紫装相对较少，很多玩家在强化时经常都选择100%强化。但笔者认为，除非是高等级的珍稀装备，其余的用商店买来的垃圾货使用25%强化，可能效果反而要好。笔者的法师就是在游戏初期合出一支+7的法杖，让自己穿齐了装备。所以笔者建议，要不就花大价钱打造精品，要不就干脆用最少的资金强化。这样可以避免既花了钱，又不能得到自己满意的装备的窘况。



▲ 有时25%强化的效果反而更好

进阶：镶嵌、分解与制造

▼ 合成还支持多种项链、戒指和特殊饰品的升级





▲ 分解可用于制造药剂、强化水晶等用途

武器在升级过程中会随机出现镶嵌槽，这是供玩家镶嵌物品用的，镶嵌后玩家就可以获得相应的特殊属性（系统还贴心地设计了除去物品的功能）。而将得来的装备进行分解，可获得一些特殊物品——魔光水晶与圣光水晶。前者可以制作药品与水晶等，后者可以合成有特殊效果的首饰。这就是我们所说的制造功能了。

在《奇迹世界》中，药品是重要的道具，想要活跃地参与各个副本，就需要玩家使用各种各样的药剂。游戏中药剂的种类和功能很多，如勇气药剂可提高玩家的物理攻击力、智慧药剂可提高玩家的魔法攻击力、攻速药剂可提高玩家的攻击速度、运气药剂可提高玩家的致命一击率、风行药剂可提高玩家的移动速度等。这些药剂也可以自己合成，如等级为1的勇气药剂就是用3个火元素+1个空药瓶+3颗魔光水晶+500金币合成的。所以，垃圾装备不要随便丢进商店，分解之后可能有很大用途。

即将升级的合成规则

随着《奇迹世界》韩服、台服的版本更新，合成的规则也有了很大的变化。这首先是因为游戏中的物品有很大改动，一些我们比较熟悉的基础材料，如密银、纯银等已经取消，这些变化可能也会涉及到一些种类宝石的掉落率。新版本中增加了各职业4系的装备种类，最重要的是引入了合成成功率的概念。也就是说，今后的合成可能会有一定的失败几率，和目前的强化相同。如此说来，各位玩家手上有什么装备就不要吝啬了，赶紧拿出来和宝石一起合成了吧。不然到新版本中如果遭遇合成失败，那可就惨了。P



▲ 龙谷的新场景

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://sun.the9.com



《战火——红色警戒》林兽、人类技能分析

对于《战火——红色警戒》中的种族技能设定，笔者是非常喜欢的。因为种族技能多、技能变化多是一个方面，更重要的是，在游戏里每个种族使用不同的武器所表现出来的技能效果也不尽相同。笔者在这里对自己比较熟悉的林兽和人类的技能作一分析，从中可以看出游戏中种族技能设定的奇妙之处。

■北京 Gge

林兽技能：近战与辅助

林兽技能分为格斗技能、辅助技能、毒系技能和大炮技能四大类。

格斗技能： 格斗是林兽的近战武器技能，只能使用刀、剑等武器施放，属于近战的肉搏技。其中“强力攻击1”是前期升级的主力技能。此技能伤害输出较高，但缺点是冷却时间较长。“击晕1”也是林兽前期升级的主力技能，带击晕效果，可作为先发技能使用。成功击晕对方后减少自己被对方攻击的次数，从而减少失血量。

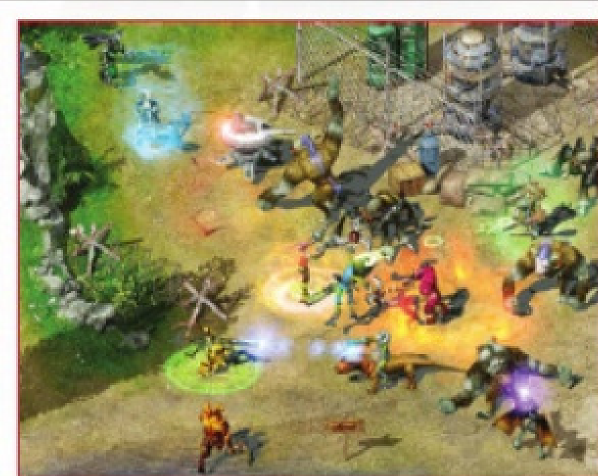


▲ 林兽是近战的王者，而格斗技能是其擅长肉搏的基础



▲ 技能和正在使用的武器相关联

辅助技能： 与格斗相比，此类技能对武器没有要求，使用任何武器都可施放辅助技能。其主要作用是增加自身的某些状态，使其更有利于战斗。如，“蜕变1”和“蜕变2”都可增加生命恢复速度。回血速度加快就意味着生存能力的提高，这一技能使林兽成为游戏中最耐打的职业。有了这个技能，再加上强壮的体格，才成就林兽的战士型角色。与此二技能相配合的“血转兰”，可降低回血速度以换取回蓝速度的增加，这样可为林兽省去不少蓝药的消耗（省掉不少钱）。此外，“勇气”可以提高林兽的肉搏攻击力和枪械攻击力。



▲大炮技能的远程攻击力十分惊人

毒系技能： 毒系技能的持续伤害技能，相信大家都不会陌生。这一类技能不太适合练级，但对于“磨”Boss和喜欢看着对手一点点失血而死的玩家来说却是必备技能（虽然有点变态）！毒系技能不仅持续输出伤害，还有一招“腐蚀毒”可腐蚀对方的盔甲，降低对手的物理防御力。此技能不适合练级，但在PK和打Boss时很有用。

大炮技能： 远程攻击技能，必须使用炮类武器，威力强大。身躯巨大的林兽使起厚重的大炮来并不笨拙，弥补了林兽在远程攻击上的不足。“强力射击”“多重射击”“大炮冲击”都属于大炮技能，具有强大的攻击力——在瞬间毁灭一切。

人类技能：长、短枪的应用

人类有长枪技能、辅助技能、手雷技能和短枪技能四大类。

长枪技能： 顾名思义，就是使用长枪才能施放的技能。攻击距离远，伤害输出较高，但技能冷却时间较长。厚重的长枪拿在人类手上，威风八面却稍显笨拙。“长枪射击1”“长枪射击2”“穿透射击1”“狙击1”都是人类的长枪技能。个人认为这些技能更适用于偷袭和远程攻击。

辅助技能： 人类辅助技能最具代表性的就是两级“治疗”，可为自己和他人恢复生命值。点击这两个技能的快捷键，屏幕上的鼠标就会变成红色箭头；移动鼠标，左键点击要加血的对象就完成了治疗过程。这让人类理所当然地在海伦大陆上扮演起医生的角色。“召唤机器人”也是人类的代表技能，它可以召唤出利用机械科技制造的机器人来帮助人类战斗。辅助技能中的另一个招牌技能是“加防御”，可为自己或对方增加物理防御值，与林兽的“蜕变”一样，可增强人物在战斗中的生存能力。

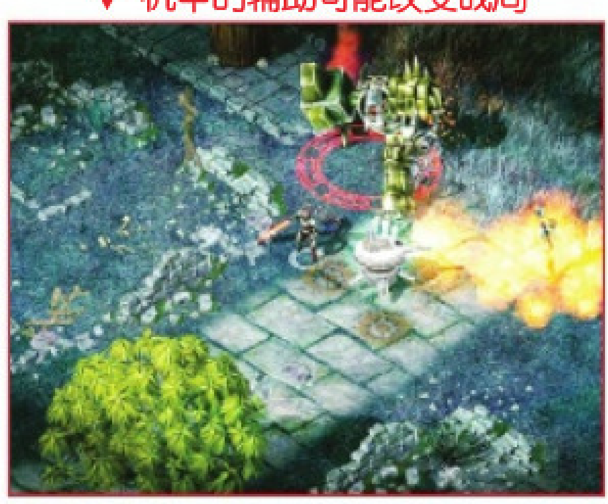


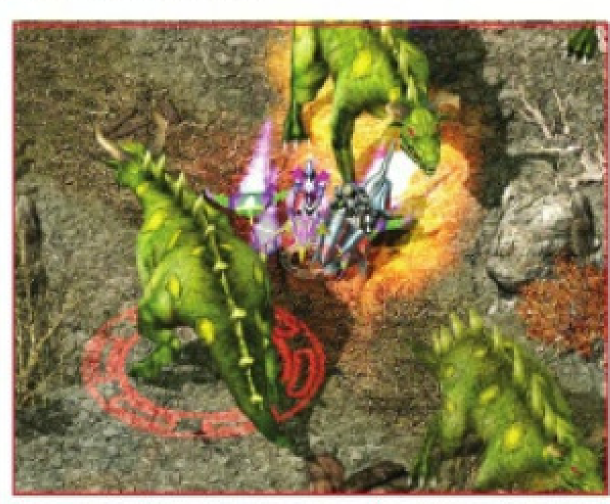
▲ 召唤机器人是人类的代表技能

手雷技能： 人类文明的另一代表是各种各样的雷弹，有一次性伤害的“炸弹”，有持续伤害的“烟雾弹”，还有可持续降低对方火系防御和移动速度的“焦油弹”。如何熟练有效地使用这些手雷技能，是能否在战场上（尤其是多人对战时）取胜的关键！

短枪技能： 轻巧、便捷的手枪一向是人类防身的贴身武器，虽然伤害输出较小，但胜在速度快，短枪技能中的“连射”和“子母弹”技能都是练级时的利器。

▼ 机甲的辅助可能改变战局





▲ 有些技能对PK来说很关键

《战火——红色警戒》是一款强调团队合作的游戏。如果没有团队，升级和做任务都会变得非常困难。笔者建议，在度过游戏初期之后，应多组队利用团队的经验值加成快速升级，甚至是通过任务共享快速完成任务，更快捷地提升等级。P

战火——红色警戒 ●制作：光联时空 ●运营：游诚时代 ●游戏状态：4月28日内测 ●官方网站：http://www.fireol.com



用等级"说话"
《华夏Online免费版》术士升级指南

绚丽的魔法、强大的群攻能力，只凭这两样就让无数人成为《华夏Online免费版》中术士忠实的拥护者。和《华夏Online》中一样，术士是战斗力最强的角色。但术士所有的能力都要在高等级时才能体现，而术士的修炼途径与其他角色又略有不同。下面，笔者将主要介绍一下40级之后术士的修炼路径。

■福建 Dreamer

装备和技能的选择

40级之后的术士已经不是小有所成可以形容了，此时已经可以学习所有战斗技能和辅助技能；后期的主要任务就是提升技能等级，以进一步增强自己的实力。具体技能学习，可根据自己的爱好进行调整。但在此之前最好已经学习了5级的电盾、雷电交加和层层冰峦（后可转学冰霜巨龙），火、电、冰三大被动抗性也要学满。

在装备的选择上，41级就可以使用灵环戒指和传说项链，45级可以使用仙灵戒指和神念项链，这是戒指和项链里面具有标志性的装备。

以等级为标志，43级可以使用11档装备或11档变异装备。11档装备有：黄泉冠、黄泉祭衣、黄泉鞋、黄泉护腕和炎灵杖；11档变异装备有：地府冥冠、地府冥衣、地府冥鞋、地府护腕和冻灵杖。等级再提升后，47级可以使用12档装备：神语冠、诸天神衣、踏天神履、神手遮天和九默杖，48级可以使用13档装备：天仙冠、天仙神袍、天仙鞋、天仙护腕和九遥杖。



▲ 就练级、PK的效果来看，火系是术士必修的技能

▼ 选择火系技能，在初期的修炼要比其他两系轻松



以民族游戏之名，网域10周年大事记

1997年5月15日，网域公司在深圳成立。最初只有7名员工和几台PC，但这个小团队的成员都对游戏有着极度的热情和执著。



▲"原创"和"民族"是网域周年庆的主题

1999年3月，网域的休闲棋牌平台——中国游戏中心诞生，并迅速成为国内三大棋牌平台之一，独特的脸谱Logo令人印象深刻。

2004年4月，网域首款自主研发的网络游戏《华夏Online》正式内测，成为当年网络游戏中一股不可忽视的力量，并在当年入选首批民族网游工程，网域开始举起"民族游戏"的大旗。

2006年7月，《华夏Online》的续篇《华夏Ⅱ》开始内测，中国古代神话中描述的各种神术、奇人、异兽在网游世界中得到了新的诠释。

▲ 身着10周年纪念衫的网域员工

2007年，《华夏Online免费版》《QQ华夏》作为"华夏"系列免费版陆续推出，新的休闲网游已开发过半，新的大型3D网游正在秘密研发……网域的10周年，是一个分界点，但绝不是终点。

值得完成的单人和团队任务

在单人任务方面，如果前面完成过第三章"药源"任务，在41级时可以开始最后一章的剧情任务"药祸"。完成后可得到带属性的神念项链1条，白魔石、极品血月石、脱胎换骨水和易筋伐髓水各1份。因为此任务完成过程中会扣除当前等级升级所需经验值的1%，所以越早完成越好。此外，40级之后还可以尝试完成昆仑城的"挑战瑶池""挑战昆仑墟"及"挑战金神殿"任务。目标是击杀对应Boss——强良、陆吾及金神，同样能得到大量经验值和华夏币奖励。拥有一定实力之后，推荐完成宗师指环任务，宗师指环可极大提升角色能力。

和单人任务不同，"不死猛兽""九宫八卦"等团队任务可循环完成，只要达到任务领取条件即可反复完成。当然要注意，领取任务后队长死亡或离队都会导致任务失败。而如果前一队领取任务的玩家没有完成或放弃任务时，其他玩家就无法领取团队任务。

推荐的练级地点

40～50级较好的练级地点是建木5～7层、昆仑墟1～9层、木神殿1～3层、金神殿1～3层及龙门渡。因为这些地方不但适合角色升级，且建木怪物掉落的地狱火、昆仑墟怪物掉落的摄魂刺和怒龙角还是精练高级装备的必须物品，同时可用于宠物的制药、神炼技能，可练级、炼宝两不误。龙门渡的怪物主要是谷鱼，它们数量较多，且移动速度很快。

在这个等级阶段还可尝试收徒升级，在带领他人成长的同时获得声望奖励。同时，你还可以在赤水地图打怪，获取氏族建设的必需物品——天晶、五彩天晶及七彩天晶。向对应氏族的氏族建设长老交纳一定数量天晶后，即可提升个人贡献度，从而可以进一步学习氏族技能。P



▲ 40级之后，原则上术士练级已经没有地点的限制

华夏Online免费版 ●制作：网域 ●运营：网域 ●游戏状态：1月28日内测 ●官方网站：http://www.hxfree.com



头条 九城签下FIFA Online 有多少传闻并非虚言？

特约通讯员WEX报道 5月22日，第九城市公布了其截止3月31日的2007年第一季度未审计财务报告。2007年第一季度，第九城市净利润为6610万元（约合860万美元），比2006年第四季度下降37%，比去年同期增长12%。虽然比前一季度的业绩有所下降，但相信在第二财务季度结束前投入运营的《魔兽世界——燃烧的远征》会让九城的业绩大幅上升。而几乎在财报公布的同时，九城终于结束了外界长期的猜测，宣布正式签下两款受人瞩目的韩国网络游戏——FIFA Online与《劲舞团2》（暂名，久游网已对此发表声明，认为这款游戏与T3 Entertainment开发的《劲舞团》毫无关系）。

▼ FIFA Online由美国艺电委托韩国小组制作，也率先在韩国运营





▲ 被冷落的FIFA推出网络版，也许会让FIFA系列的人气有所提升

FIFA Online中国大陆地区代理权的确定，距离美国艺电与广东天悦网络“建立战略合作伙伴关系”已有一年多时间。原本人们以为，美国艺电与天悦的合作已经让前者委托韩国游戏小组开发的FIFA Online没有了运营上的悬念。然而，随着双方合作中不断出现不和谐音，九城逐渐成为传闻中的主角。2007年5月初，就有传闻称，美国艺电将以2亿美元收购九城19%的股份，消息传出后朱骏亲口否认。但最终的结果和传闻相去不远：EA将持有九城约15%的普通股股份，投资金额约为1.67亿美元，同时九城如愿得到了FIFA Online的运营权。此外，九城与《劲舞团2》的接触也早有传闻，此次签约显然没有出乎大多数人的意料。可以说，这个夏天关于九城的传言多半都变成了现实。而面对坊间的另一传闻：九城将代理微软Xbox Live在中国大陆地区的服务，不知还需要多久才能得到证实。P



▲ 《魔兽世界——燃烧的远征》迟迟未能上线，显然影响了游戏的人气

焦点 耿教授语惊四座 “免费”网游涉嫌诈骗？

特约通讯员小李报道 5月20日，中央电视台在“新闻30分”栏目中对当前网游市场现状进行了报道。报道中称，一名迷恋“免费”网络游戏的玩家小李因“沉迷”《传奇世界》，已经陆续为游戏花费了约2万元。而最新“免费”运营的网游《奇迹世界》中，一个增加攻击力的装饰品折合人民币60元，且20多天后自动消失，但这样的游戏竟然宣称是“免费”的。对此，央视记者采访了中央财经大学教授耿利航。耿教授认为：“一些网络游戏提供商声称游戏是免费的，而玩家进入游戏中才发现一些重要装备是需要花钱购买的。除非游戏提供商事先明确声明这些物品收费，否则很有可能构成对玩家的欺诈。”

如此言论自然引起了一些玩家的议论。有玩家认为，“免费”游戏不免费是厂商惯用的一种宣传手段，其实大家早已心知肚明。玩家在这些游戏中购买收费道具时，一般使用点卡消费，自然也明白这些物品是收费的（就算不明白，你不消费点数人家也不白给你道具）。所以，虽然对“免费”的提法比较反感，但要说构成欺诈也有些言过其实。也有玩家认为，“免费”变成如今网络游戏运营的一大趋势，虽然实行道具收费，但其中有许多诱使玩家消费的举措；有的游戏设计完全破坏了健康游戏的氛围，鼓励玩家恶意攀比。如果确有欺诈遭到起诉，也算是给不良厂商的一些“教训”。而在笔者看来，不管舆论导向如何，如果厂商能明确地打出“道具收费”的旗号，也就不怕再被外人当成“欺诈”了。P

活动 “组团”体验新游戏 戏杰环球首次公开Rush

特约通讯员燕小七报道 5月11日，北京戏杰环球软件开发有限公司迎来了一批特殊的“玩家”，这就是前来体验该公司与韩国团队共同开发和运营的网络游戏——Rush的公会和媒体代表。由于地域上的限制，这个特殊“团队”只是由北京地区各大游戏公会的会长及少量知名游戏媒体组成。

Rush（原名Rakion）取“冲锋”之义，这正好与游戏的玩法相契合。戏杰的工作人员为大家讲解游戏特色并进行简单演示后，就让这个临时“团队”进行了初次对战体验。Rush的操作十分简单，基本游戏方式是在一张选定的地图上对战，有夺旗、PK等几种游戏方式。游戏过程则是一个冷兵器版的CS，玩家从现代的悍匪和特警变成了使用长刀、匕首和弓箭的高手。由于人物、武器、技能的组合及场地情况各不相同，游戏的技巧性显得很强。据悉，这款游戏的中文名将定为《冲锋Online》，并于近期开始内测。P



▲ Rakion的海报，现已改名Rush

▲ 技巧的体现：在一个“冰宫”场景，玩家可利用打滑的冰面偷袭对手

又一个十字路口？
——再谈网游的收费与“免费”

■北京 兔子仙儿

前些日子，网上出现这样一条消息：网易要将旗下的首款3D网络游戏《天下贰》回炉，并启用新的负责人对游戏进行二次开发。旋即有人发表评论，认为如果网易真的要回炉《天下贰》，应该主要是针对收费系统进行修改，有很大的可能性是准备将网易一贯使用的点卡收费制改为现在流行的道具收费制，也就是游戏厂商在对外宣传时常说的“免费”游戏模式。我们姑且不谈这条消息的准确性能有几分，值得玩味的是它出现的时机颇为有趣。时下，在2005年逐渐兴起的“免费”网络游戏潮流，早已冲破了传统的休闲游戏领域，开始向大型网络游戏中蔓延，其强大的“主流”效应不得不让游戏运营商们仔细打量。而即将实施的网络游戏防沉迷系统，似乎也让运营商们在收费与“免费”的十字路口下定决心。这个在玩家中老掉牙的关于收费与“免费”的争议似乎也可以见分晓了。

网游收费方式的变迁

最早的网络游戏当然都是免费的。从1997年文字MUD的代表作《侠客行》开始，中国玩家就养成了吃免费午餐的习惯。当时的网络游戏市场尚未成熟，文字MUD还被看作是高尚、前卫的娱乐，但随着普通消费者接触网络的门槛逐渐降低，大量网游玩家已经初步具备了掏钱玩游戏的热情。所以当伪图形化网络游戏《笑傲江湖》推出时，就吸引了不少玩家甘愿花1元钱人民币买一次在地图之间直接传送的机会。正所谓免费的午餐不会长久，2000年《万王之王》正式运营，吹响了国内网游收费的号角，紧随其后的《网络金庸群侠传》也继承了《万王之王》的收费模式。但直到华义国际和网星史克威尔艾尼克斯分别代理运营《石器时代》和《魔力宝贝》时，才推出了更符合当时玩家需要的小时计费模式，俗称的点卡也是从那时开始被人们所熟悉。而从华义开始，网游运营商逐渐开始摸索出售虚拟道具获取利润的可能性，《石器时代》一系列带有虚拟宠物的大礼包让不少运营商尝到了甜头，纷纷推出各种名目的大礼包。这时，玩家不单要源源不断地掏钱买点卡，还要想尽办法购买各种带有限量版虚拟物品的大礼包，不然在游戏内就很难成为高手。从2003年起，计时收费的标准计算时间越来越精确，从以小时计费发展到以分钟计费，最终精确到以秒计费，各种限量版虚拟物品也越来越多，逐渐形成了“按秒计时收费+限量版道具收费”的新运营模式。



在最近的一个公开场合，在被问及《幻想大陆》是否也将“免费”运营时，SE中国总经理陈朝勋说：“我不好意思说这是‘免费’运营，我认为用‘道具收费’的说法比较合适。”



2007年的新游戏中，或许只有《魔兽世界——燃烧的远征》还在使用“美国式”的收费策略，卖客户端、卖CD-Key、卖计时点卡……



《征途》在争议声中成长，或许旁观者们就像在看征途网络的电视广告一样，看多了也就麻木了

然而，以《传奇》和《奇迹》为代表的网游虚拟财产交易愈演愈烈，甚至有些产品每月玩家间交易虚拟物品所产生的价值已经超过了游戏运营商的点卡销售量，这使得不少游戏运营商眼前一亮——原来非限量版的虚拟物品也是可以卖钱的！在这次运营模式的变革中，盛大依旧做了领头羊。《泡泡堂》作为一款颇能吸引女性玩家的非棋牌类休闲网游，采用的就是“免费游戏+出售道具”的全新模式，而且极为成功，但因为游戏模式的不同，这种新模式并没有引起当时以MMORPG为主流产品的其他游戏运营商的共鸣。2004年，搜狐游戏旗下的《骑士Online》《刀剑Online》均推出独立于游戏之外的页面式商城系统，其中“刀剑庙会”开放7天带来的点卡消费就相当于《刀剑Online》近两个月的计时收入。显然，无论是当时的韩国经验还是中国的本土实践，都让运营商看到了天天开“庙


《完美世界国际版》《武林外传》《诛仙》，完美时空的转变快速而有效


2006年有许多闷声发大财的"免费"游戏，据说《问道》是其中比较亮眼的一款

会"的可行性。于是，17Game开始率先大规模宣传"免费游戏"的概念，其"免费"游戏《热血江湖》着实风光了一阵，直到现在也不乏为了账号、装备打上门去的玩家。但这股潮流却因为《魔兽世界》登陆中国而有所放缓，直到《传奇》的免费效应逐渐显露，新一代的"免费"游戏阵营才渐渐壮大起来，而且此时的"免费"游戏已经不只是将日薄西山的老游戏"免费"，发挥其余热。2006年以来，无论是《征途》《QQ幻想》，还是《武林外传》《奇迹世界》，都不是到山穷水尽时才"免费"，且圈钱的劲头还一个比一个足。

要平等还是要RMB?

在网游市场诞生初期，真正肯掏钱去玩游戏的玩家并不多，究其原因，就是大多数人都不能一下子接受花钱玩游戏的事实。但随着厂商常年累月推广、新一代游戏玩家的成长，花钱玩游戏已经变成天经地义的事了。但为什么只是变个花钱的方式还要引来阵阵争议呢？借用一句玩家的话就很容易理解了："我们要平等！"

虽然不是所有人都能接受掏钱买服务的理念，但玩收费游戏的人都会觉得：我和其他人是平等的，大家花多少时间玩游戏，就获得多少回报，无论你钱多钱少，在游戏里大家都一个样。而在打着"免费"旗号、以出售各种虚拟道具来赢利的游戏里，花钱买了瞬加药的玩家升级更快、PK更占优势；花钱买了更多仓库和背包空间的玩家回城次数更少、拣战利品更快；花钱买了各种炼器、辅助道具的玩家装备更好；花钱买了各种时装的玩家造型更炫、更能吸引他人注意……就连世界频道的发言权，也只有花钱买了喊话道具的玩家才能拥有。而不花钱的玩家要弥补同"RMB玩家"间的差距，只有一个解决办法，那就是自己也花钱去买道具。

现实社会中原本就有很多不平等的地方，在虚拟世界里，寻求平等自然成为不少玩家潜意识里的主导思想。然而，"免费"显然打破了这种虚拟的平等环境，以道具收费为盈利模式的游戏让那些RMB玩家占据了更大优势，而这些有一定经济能力支付娱乐消费的玩家就成了最忠实的免费游戏拥护者。在支持免费模式的玩家看来，虚拟世界和现实世界虽然有所不同，但有一点是相同的——付出多少回报多少。在同样付出时间进行游戏的基础上，付出现金的玩家就应该享受一些优势。对那些免费玩游戏却又抱怨不公平的玩家，"免费"游戏支持者大多嗤之以鼻。因此，在这样的论调之下，玩家口中的收费与"免费"之争显然已经不是一个收费模式上的讨论，而是早已演变成势不两立的主义之争了。

时代需要收费方式的变迁

可是，无论玩家如何针对于此各抒己见，掌握这个主义之争大势的却是各路网游运营商。在一些玩家看来，游戏的不平等性已经悖离了最初网络游戏所倡导的合作、交流的原则，现在的网游世界只有杀戮和恃强凌弱。但谁不想变得更强？谁的心里没有一个英雄情结？这恰恰是网络游戏，特别是韩国网络游戏一直在向玩家潜移默化灌输的理念。你可以说，某种程度上它利用了人性中最普遍的弱点，但它却是"免费"游戏最赤裸裸的盈利之道，这也是《征途》这样的游戏可以在争议声中逐渐壮大的根本。如果说《征途》因为从一开始就走极端惹来了争议，那么后续而来的、收费策略较为温和的"免费"游戏则更容易被普通玩家所尝试和接受——虽然谁都清楚，一旦陷入了这款游戏，扔进去的人民币可比玩点卡收费的游戏多多了。但有钱难买乐意，这或许也是"免费"游戏利用的另一个人性弱点吧。

或许我们不消再多说，不论"免费"游戏是否可能带来更负面的社会效应，这种收费模式的前景无疑在《传奇》《征途》们免费成功的那一天起就已经注定了。因为对游戏运营商们来说，不管长期效应如何，在短期内比起以往"收费跑一半"的行业定律，"免费"运营是个既降低风险又充满机遇的运营模式。

经过了遮遮掩掩、欲说还休的2006年，2007年的新网络游戏已经毫无悬念地开始宣扬"永久免费"。即将于7月


《华夏Online》《华夏II》《华夏Online免费版》《QQ华夏》，网域分别推出了两款游戏的收费和"免费"版本

即使是运营十分成功的网游有的也改变了收费策略，而《梦幻西游》等高人气游戏则坚守着最后的阵地

份开始施行的防沉迷系统也"意外"推动了"免费"游戏的繁荣，经验值递减、掉宝率递减，但有钱能使鬼推磨，只要你不必在意玩的是否还是游戏，这一切都好说。在无情的市场选择下，对一名普通玩家来说，收费与"免费"已经几无可争。要平等？现实一点吧，你又不是第一天知道，这里比现实世界还要残酷！

（本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关）

编后： 收费与"免费"的争议虽然是老生常谈，但我们发现，普通玩家对待二者的态度可以说是"势不两立"。从表面看，这好像只是个怎么给运营商交钱的问题，但它涉及到了虚拟世界中社会秩序的巨变，许多玩家的失望是显而易见的。虽然《魔兽世界》《梦幻西游》等强势游戏依旧撑起了点卡收费游戏的门面，可它们只是传统势力中最后的强者。这不由得让人想起中国大陆地区英超转播权易手的事件，未来3年内你只能在收费频道里追寻足坛巨星们的身影了。抱怨、不解，都是我们这些普通消费者的正常表现，但作为一名普通玩家，除非离开，否则就必须接受这样的无奈。

S.T.A.L.K.E.R.
www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
粗糙的原钻
——评《潜行者——切尔诺贝利的阴影》

■贵刚 yago（本刊特约作者）

电闪雷鸣中瓢泼大雨倾注而下，我抱着一支没剩多少弹药的AK74/2U步枪蹒跚在空荡荡的公路上。双眼紧张地注视着路旁的灌木丛，那里随时可能会有不怀好意的盗匪出没，耳朵留意着盖革计数器传来的咯咯声，这样才能知道身后是否有突然出现的致命辐射旋云。背包相当沉重，那里面有600多发手枪子弹，当AK74/2U的弹药耗尽后我将不得不依靠那把9毫米的Fort-15手枪，背包里还放了3支缴获来的AK74/2U，虽然没有弹药但我也舍不得丢掉它们，带回到老头希德那里也许能卖个好价钱。老希德是我的救命恩人，是他从路边的卡车残骸中把我背回了地下掩体救治，除了帮他做点事外我几乎没有机会报答他。因为我甚至都不知道自己是谁，强烈震荡抹去了我的全部记忆，随身携带的PDA里只有一条信息：干掉Strelok。但Strelok是什么人？我为什么要对付他？没有人能回答我这个失忆症患者的问题，因为这里是死亡区（Zone），切尔诺贝利核电站灾难的核心地带。2006年再次发生的大爆炸把辐射危险区域扩大到30平方公里，这次爆炸也带来了奇迹，死亡区内出现了很多具有怪异属性的辐射衍生物品，有人冒着生命危险潜入死亡区搜寻这些衍生物，它们在外面的世界能卖个好价钱，干这亡命买卖的人们被称为寻宝者（Stalker），而我现在也是他们中的一员。

漫长等待与频繁跳票后，我们终于迎来了原本应该伴随DX9.0c一同到来的《潜行者——切尔诺贝利的阴影》。这款游戏当年是第一款宣称支持DX9.0c的作品，但谁也没有想到经过千呼万唤始出来后的它却是一款《辐射 II》与《上古卷轴IV——湮灭》的混合型产物。短到四五个小时就能结束的主线任务显然不是这款游戏的最大亮点，辐射荒原的自由冒险才是《潜行者》的主旋律，大量分支任务让死亡区的探索更为精彩，7种不同结局的通关设定让不少RPG游戏也相形失色，各阵营势力间的冲突具有符合逻辑的真实性，各种武器弹药的收集让人不禁联想到昔日开辆老爷车往返于旧金山与新雷诺之间的辐射生涯。

经过这么多年的跳票，《潜行者》所用的X-Ray图像引擎也算是高龄产品了，不过就实际效果来看它压根没有落伍于这个时代。除了抗锯齿效果不够理想外大多数最新的光影特效都有，包括树木、动物甚至窗框在内的所有东西都有影子，看来延期上市这么久制作者们也确实没闲着。游戏中昼夜交替与天气效果的逼真表现在当前各种游戏中无人能出其右，即使是id Software的DOOM3引擎在室外场景中恐怕也难以达到这样水准。雨夜中抬头看天空乌云翻滚雷电交织，密集雨线将天地连为一体，雨点落在树叶或地面上的声音也清晰可闻。以户外场景为主题的FPS佳作不少，然而切尔诺贝利灾区并不仅仅用宽阔就足以概括，这里可不是碧海银沙的热带旅游胜地，当玩家行走于充满放射的荒原时总能感觉到无处不在的危险，天空盘旋的兀鹰，山坡上摇弋的灌木都在暗示着隐藏的杀机，破败厂房里偶尔传出未知动物的诡异呻吟。当夜幕笼罩这片诅咒之地后恐怖气氛会放大数倍，《生化危机》《毁灭战士》里的惊悚场面永远比不上这样源自内心的战栗恐惧，胆子小点的玩家根本不敢离开营地，他们唯一能做的就是按热键加快时间流逝好让白昼尽快来临。




穿行于荒无人烟的城镇
辐射荒原上的旅行

X-Ray引擎当然也不是完美无瑕的，细节处的若干缺陷经常可见，例如隔墙的那名敌人居然能把半个肩膀伸到砖墙这边来，穿透水泥管的小草令人瞋目结舌，人物行走时的肢体动作显然也没优化过，僵硬不说有时还会突然抽风，过场动画中语音与口型的严重不同步使这款游戏看起来就像未经测试的半成品。如果玩家不小心挡住了NPC人物的前进路线，突然间你会发现自己被粗暴地推到旁边，动作之快力度之大令人难以接受。X-Ray引擎的最大问题在于对硬件要求过高，要想尽情领略《潜行者》的全部魅力，玩家必须配备双核酷睿E6700以上的CPU，2GB内存以及一块512MB显存的8800GTX级别显卡，如此高的门槛让人不敢相信这居然是一款跳票多年的老游戏。


居然有高斯步枪

《潜行者》的武器系统非常棒，30多种长短枪械与弹药设定不但专业涵盖面也广，苏式枪族占了相当大比例，但也有MP5、GP37、FT200M等西方名枪，甚至《辐射Ⅱ》里的高斯步枪也登场亮相。很多罕见枪械需要在特殊的秘密地点才能找到，因此搜寻威力较大的高级武器也成为玩家探索这个荒原世界的另一动机。游戏里的随机设定为武器收集爱好者们带来了大量无法预知的乐趣，也许路边消灭的一位盗匪身上就有好东西，也许打到游戏通关也没见到什么好枪，所有的NPC人物都会刷新，他们的姓名与携带的武器装备全都随机设定。搜索敌人尸体时偶尔会发现隐藏装备线索，玩家可通过PDA上标出的紫色图标找到敌人藏匿的武器防具，这个时候感觉才真有那么点辐射废墟寻宝者的味道。

GSC公司为之自豪的A-Life人工智能系统在这款游戏中的表现也毁誉参半。单兵作战方面差不多可以称为弱智，与主角作对的敌人们枪法精良，也懂得侧翼包抄和火力掩护，和他们正面对抗的确胜率很小。不过如果用游击战术就能戏弄他们于股掌之间，这帮蠢家伙最后总会聚成一团望着玩家最后出现的方向呆立不动，这时利用树木山坡作掩护绕到这几尊“望夫石”后面丢枚手雷或用AK74扫射就能轻松摆平。利用这样的AI缺陷可在游戏开局后立刻告别小手枪的创业艰难期，到后期配备大威力武器后野外作战中这招也屡试不爽，久而久之战斗会变得有点无趣。

本作的武器射击设定专业味也很浓，各种自动武器连发扫射时的后坐力手感并不雷同，即使击中敌人也不是一枪就倒，只要没有击中要害对方都能继续战斗。鼠标右键开启觇孔瞄准模式后可实施精确射击，但此时视界受限，难以锁定高速侧移的敌人。这款游戏的射击系统与主流FPS相比有很大区别，各种武器均有不同的射速、杀伤力、命中精度、操作手感，在没有完全熟悉前即使近距离内射击也不易击中敌人，这大概就是制作者们说的“武器系统的周期性挫折感”。所有枪械都有磨损设定，磨损度增加后弹着点散布面会扩大，也就是命中精度降低，磨损度太高时甚至会在战斗中发生卡壳死火故障。风向阴晴等天气因素也会对射击弹道造成影响，与敌正面作战时要迅速消灭对手非常困难，但自己如果不找个好掩蔽物则很容易被敌人火力击中。


难以掌握的PDA

A-Life系统的出色之处在于它构筑了一个动态的荒原世界，在死亡区里各派势力关系复杂，玩家野外旅行时随时能看到各阵营间的武装冲突。这些战斗可不是因为玩家出现而激活的预设脚本，它们随时可能发生在任何地方，甚至当玩家不在现场时也会发生。当听到激烈枪声时很可能是附近有不同势力在厮杀，旅行时还能看到路边战斗结束后丢弃的尸体和武器，这可是拾荒补给的大好机会。不同派别的势力会相互争夺特定地区的控制权，他们之间的战斗根本不以主角的意志为转移，比如上次来看到是这帮人占据了基地，下次来说不定又是另一帮人驻守。11个大地图区域内风云变幻永不停息，动态发展的世界观为玩家的冒险带来了更多无法预知的变数。战斗产生的尸体过段时间就会自动消失，被打死的NPC们很快又重新刷出来继续彼此之间的恩怨冲突。游戏初期如果不敢去挑政府军的哨站，远远跟着巡逻队走，等他们与其它派系人员发生战斗后坐收渔利也是个快速获得高级武器的好法子，如果更阴毒点不妨躲在路边打冷枪，把政府军巡逻队引到寻宝者们聚集的村子里然后坐山观虎斗。但要注意，战斗结束后幸存的NPC们也会拾取地上散落的装备，如果动作稍慢，玩家会痛苦地发现，自己梦寐以求的那杆好枪正被某个寻宝者趾高气扬地挂在胸前。

有不少人一直在担心《潜行者》会变成第二个《大刀》，当年id Software的元老约翰·罗梅隆自立门户后历经多年跳票搞了这么个臭作，但GSC公司显然没有步罗梅隆的后尘。同样有跳票王之称的《潜行者》令玩家们在惊愕之余又忍不住为种种缺陷扼腕叹息，也许把它再延后到2008年上市会更好一些，游戏里的Bug可能会更少，那时候的主流硬件配置也许正适合它的流畅运行标准。不过看起来THQ和GSC公司已不想再拖下去了，我们不清楚这几年中《潜行者》的开发计划经历了多少翻天覆地的变革，但如今展现在我们眼前的仍然是一颗未经仔细雕琢的原钻，如果能忽略它粗糙的外表，这颗钻石的内在光华一定不会让玩家失望。P



从何而来，向何而去？——RPG记忆题材浅析

■广西 silvershark

造成游戏主人公失忆的种种原因

造成游戏主人公失忆有多种原因，但做一下归纳，通常不出以下几种基本状况。

第一类是大脑受外力冲击而失忆，有一定真实感，一般用于现实生活题材。电视剧和电影经常采用汽车撞击事件作为主角失忆的手段，例如韩剧（日剧也差不多）里的三大恶俗桥段：绝症、车祸与失忆，其中车祸就与失忆经常有联系。游戏也类似，如在《潜行者——切尔诺贝利的阴影》中，玩家扮演的角色因为雷电袭击而发生车祸，从昏迷中醒过来后失去了记忆；在《生化危机——枪下游魂》中，玩家需要扮演的是一个因为直升机坠落导致脑部伤势过重而失去记忆的人。在幻想背景的游戏里，这种现象虽不多见，但也不是没有，如《炎龙骑士团Ⅱ——黄金城之谜》里的女主角悠妮本是古代人所制造的担任黄金城指挥官之一的人工生命体，从沉睡中醒来后与另一指挥官空魔神发生争执时跌落到地面上，因此导致失忆并遇到男主角索尔。而在前作《炎龙骑士团——邪神之封印》里的安妮也是在被追杀过程中因为头部遭到重创而丧失了一切记忆。

第二类是在法术等作用下造成的失忆，如《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》里约修亚等人的记忆曾被拥有能够扭曲与操纵对方记忆和认知的特殊能力的亚鲁瓦教授所封印。还有，《北欧女神》里的瓦尔基里、《星尘物语》里的席琳，她们的记忆也曾被封印而遗忘。在国产的《仙剑奇侠传叁外传——问情篇》里，最终Boss燎日是被紫萱从千年狼妖赤炎中分离出来的一部分，只有妖力而丧失了记忆与原貌。还有《天之痕》里的失却之阵会吞噬身为凡人的入阵者心中最重要的记忆，诸如此类。在欧美游戏中偶尔也可以看到类似的设定，如在《异域镇魂曲》里，主角因为犯错而求助一个夜巫将他变成不死之身，但在仪式上出现了错误，结果虽然他的肉体不死，但人性与他剥离而导致了

夏侯仪在镜幻幽界之中被幽垠之戒的作用拉入第二次千年回忆

> 喜欢ACG（指动画、漫画与游戏组成的文化）的人都知道，主人公失忆是极为泛滥的一种剧情套路，可谓是屡试不爽。同样，主角失忆现象在影视与文学作品中也时有发生，以至于被观众读者视为老套。游戏编剧为什么对失忆题材情有独钟？在此笔者专来谈谈这一风行的现象，探讨游戏失忆题材炙手可热的原因。



失却之阵能让入阵的凡人失去最大愿望的所有记忆



拥有能够扭曲与操纵对方记忆和认知的特殊能力的亚鲁瓦教授

了记忆的消失。不过，《最终幻想Ⅶ》的男主角克劳德是由于宝条博士对其植入杰诺娃细胞的手术而失去记忆的，这算是高科技替代法术的效果吧。

药物或精神刺激失忆法，如《仙剑奇侠传》里，李逍遥因预先服用了“忘忧散”，忘记了前往仙灵岛求药的似梦非梦经历。再如《幻想三国志贰》里，男主角楚歌在游戏开始时只是个拥有3年记忆的人，后来在身世之谜被揭开时才了解到是少帝刘辩服下假死药后沉睡3年导致的失忆。精神刺激一般只适用于现实题材，如《寂静岭2》里，James因为亲手杀死饱受病痛煎熬的妻子而在巨大的悲痛下忘记了一切，另一位悲剧人物Angela也是受到巨大的痛苦而失去记忆。他们都是遗忘了一些自己不愿意记得或逃避的事情，也叫“选择性失忆”。

还有一种失忆方式是有关于缘定三生和轮回往生的，这在一些表现宿命、轮回之类主题的游戏里很常见。中国古代传说在转生之前喝下一口孟婆汤的话，关于前世的一切就会忘记，这在《幻想三国志贰》里就被直接用到，楚歌在奈何桥之别后再次失去过往的记忆，类似的还有《天之痕》的拓拔玉儿转世造成的失忆。轮回往生被用来贯穿剧情始终的莫过于《幽城幻剑录》，男主角夏侯仪与反角的皇甫申都是轮回转世后失去前生记忆的。转生一般是对凡人而言，对于神或天使来说，失忆的方式要更多些，有的是因为他们降临人间，比如《神奇传说2——时空道标》里失忆的艾鲁是被时间之神谪落凡间的使者。同样，《飘羽——失忆天使》里的天使芙兰是在神与魔的激战后失去了天使羽翼和记忆的。还有的游戏中，失忆则是由于漫长的沉睡或等待，比如《伊苏》里双子女神之一的菲娜沉睡了700年后只记得自己的名字，而《幽城幻剑录》里的剑使冰璃经历了千年等待也忘却前尘往事。

游戏主人公失忆的典型例子分析

关于游戏主角的定位，不管是何题材，最忌讳的就是高大全。或许将主角设定得完美无瑕可以满足编剧的心理，但往往给人一种不真实感，让玩家无法融入其中。一种普遍的构思模式是将RPG主角设定为身世离奇之人，以便于展开波澜壮阔的冒险之旅。以史克威尔（SQUARE）公司在世界范围广受欢迎的《最终幻想》系列为例，《最终幻想Ⅵ》与《最终幻想Ⅶ》是这个系列评价最高的两作，但《最终幻想Ⅵ》里的女主角Terra（蒂娜）在游戏开始就是一个被封禁且失去以往记忆的魔法天才少女，后来才逐渐了解到她的半人半幻兽的真实身份。《最终幻想Ⅶ》是其贯彻“游戏电影化”理念的里程碑作品，若对剧情简单概括之就是“失忆男历险记”。男主角克劳德原本是一个无名小卒，经历生死磨难后身患重度瘾病（杰诺娃细胞的入侵）失去记忆，将自己与5年前的好友扎克进行了无意识的身份错位，错把自己幻想成英勇善战的前神罗优秀佣兵，以他的记忆和身份进行冒险。游戏中克劳德的形象只是一个胆小懦弱的人，同时也是该系列人气最高的反派Boss萨菲罗斯“失败的复制品”，这无疑是SQUARE游戏编剧一次成功的创新和大胆尝试。可以说在刻画人物复杂性格和挖掘深刻思想内涵这两方面，SQUARE获得了巨大的成功，而《最终幻想Ⅶ》也成为RPG游戏史上无可争议的神话。

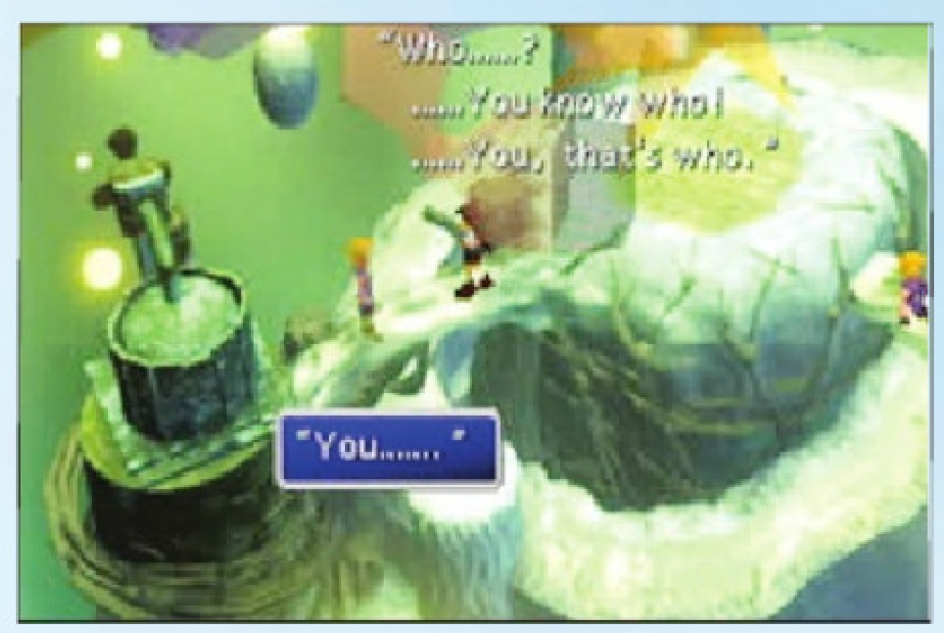


李逍遥因“忘忧散”的药效发作而失去仙灵岛求药的记忆

很多情况下，当故事情节难以发展下去之时，游戏编剧就会祭出失忆这一法宝以解困局。至于成功与否，那就得看编剧的功力了，比如，《最终幻想Ⅶ》依靠克劳德失忆，加上相关的萨菲罗斯来历以及爱丽丝身世来制造一系列连环悬念，玩家在游戏中享受着真相逐渐揭开的全过程，相当于在看一本出色的侦探小说。在很多日式RPG里，为了使剧情转折或起伏，编剧会安排很多环节去“折磨”主人公，然后顺理成章地构思曲折离奇的情节，这就是“RPG主角从失忆开始”的经典桥段模式。同时，这种模式还与宿命论有着不解之缘，因为从



Cloud最后终于想起自己原来是一直站在Zack身后的一位神罗的普通士兵



为了寻找Cloud的过去，Tifa让他回忆自己不知道而他知道的事情：当初为什么参加SOLDIER呢？

游戏编剧的角度来看，只有让主角前生今世爱得死去活来，而又设计各种机缘将其生生拆散，让他们历尽千辛万苦，最后有情人难成或终成眷属，才能将各位玩家带入游戏的感情世界！

《幽城幻剑录》就是失忆与宿命这两种元素组合模式的极致之作，游戏在开场动画就打出了一个耐人寻味的问题：“我为何来到这里？而我，又将向何处去？”玩过前作《神魔至尊传》的玩家都知道，《幽城幻剑录》是为里面那个亦正亦邪的金发邪术师夏侯仪的神秘身世作交代，因此问题的答案就由整部游戏来告之，足以吊人胃口。紧接着，字幕逐渐变为“我记不得那么多了。但是，我知道，她还在那里等着我，我来了。”此时我们已从中了解到游戏男主角曾经失忆，而等待他的“她”必然就是女主角。接下来在游戏里悬念接连不断，令人欲罢不能。第一次是夏侯仪在交战之时，突然头部剧痛，言语奇怪并引发了引焚聚焰的咒术；第二次是夏侯仪遇见失忆的白发红瞳少女，并在无意识中叫出了她的名字冰璃，对方也说她是自己的剑使；第三次是众人发现冰璃可能是楼兰遗民记载的罗睺神剑使；接下来夏侯仪在被强敌围困之时，体内迸发的一股奇异力量将整座铁卫军石塔焚蚀殆尽，并且进入千年回忆，醒来后由女娲转世之人葛云衣指明了他前世留下的因果劫业与今生宿命之间的纠葛，到此众人也真正踏上了在宿命牵引下寻找遗忘记忆的漫长征途。游戏中夏侯仪通过前后3次梦境找回失落的记忆，这种前世与今生、梦境与清醒两条线索相互交织的叙事方法，跟同样也是主角们失忆的《最终幻想Ⅷ》里的童年与未来的梦境跟现实相互交错的经历类似，都给人以耳目一新的感觉。

在一切真相被揭开后我们才了解到，千年前罗睺神创造并派遣至人间的两个人偶分别叫祭使霍雍与剑使冰璃，只是霍雍在执行任务时不幸殒命，临死前发誓要在千年后继续完成未竟之使命，在轮回转世中魂魄一分为二，也就是男主角夏侯仪与反角皇甫申，但两人都仅保留着残留的一点点记忆，而冰璃经过千年沉睡之后也只依稀记得一点往事。其实冰璃这个失忆的角色无论从游戏设定还是人物事迹上看，都像是同为汉堂名作的《炎龙骑士团Ⅱ》里的悠妮加强版。至于夏侯仪与霍雍的关系，正体现了游戏编剧所要表现的宿命、轮回的主题。后来模仿者甚多（不管是有意还是无意的），比如《幻想三国志》里风后→姬轩、《幻想三国志贰》里应龙→楚歌、女魃→海棠（同时也类似于冰璃），还有《仙剑奇侠传叁》里飞蓬→龙阳→景天，甚至成龙的电影《神话》里蒙毅→杰克等的关系，都能从中看出明显的似曾相识之处。一般来说，这种基于宿命论而采用轮回方式造成失忆的设定，不论结局是喜亦或是悲，主角在记忆恢复之后与前世的牵连并不大，而且前后世的性格往往差异很大（如像霍雍的不是夏侯仪而是皇甫申），这种改变称之为“觉醒”或“新生”更为合适。

在现实生活中失忆发生的概率很小，而且看起来失忆是一件很可怕的事情，仿佛能让人失掉了整个世界。其实不然，失忆能让人忘掉过去重新开始新的思维与行为，这岂不是相当于获得了重生？黑岛的《异域镇魂曲》就仿佛是在给这个问题作诠释，游戏中玩家扮演一位拥有无限复活能力，却失去记忆连自己名字都忘了的无名氏，带着一个会飞的骷髅头到处寻找自己失落的记忆而展开了探索自我生命之旅，最后却发现以前的自己是整个游戏中最大的阴谋家……游戏一直在给予玩家关于游戏主题的暗示：死亡并不是生命的结束，而是开始。人的本质是什么？游戏里无名氏被问到了这样深奥的问题，这也只能由玩家从游戏中去体验感悟了，因为如果说日式RPG是在以旁观者身份体验剧情，那么美式RPG就是在将玩家真正地代入角色。



奈何桥之别后楚歌第二次失忆



遥远而又熟悉的感觉来自于千年前的记忆



车芸的全部记忆在慕容诗心中复活



转生涤去了夏侯仪的前生记忆，却依然解不开前世因果劫业与今生宿命的纠葛

喜欢在记忆话题上做文章的游戏结局

有的游戏里男主角在失忆后会遭遇第三者（从时间顺序来说，并非贬义），但恢复记忆后，是不忘旧爱呢，还是更爱新欢？《仙剑奇侠传》里的李逍遥失忆前与赵灵儿成亲，失忆后爱上林月如，恢复记忆后还没搞清最爱哪一个，林月如就死了。到了游戏结局，赵灵儿身为女娲族的使命让她为了人类而牺牲，正因为如此，持续10多年的“月灵”之争至今也没有个结果。再如，《天之痕》采用二选一的双结局设定，由玩家通过好感度来对第三者进行取舍，都是利用失忆造成的巨大痛苦来营造悲剧氛围的。在玉儿结局里，陈靖仇当时心中最牵挂之事是对刚亲手杀死师父的愧疚，就在他将要完全忘却师父之时，小雪不忍让此事发生，于是以将化石时间增加到600年为代价，



冰璃在看了霍雍留下的羊皮卷上的文字之后找回失去的记忆


陈靖仇与玉儿隔世相见不相识

换来陈靖仇得以保留对师父的记忆。在小雪结局里，陈靖仇心中最惦记的是拓拔玉儿，行阵之前玉儿却以七世均殇为代价托梦给靖仇，最后一刻为他弹奏一曲，并希望他“若闻此曲，如忆玉儿”，可是游戏的最后两人都因为失忆而隔世相见不相识，作为第三者（相对于此结局未失忆的靖仇最惦记玉儿而言）的小雪见证了3个人再次在一起的时光。《天之痕》就这样通过失忆这一杀手锏感动无数玩家，人气在《轩辕剑》系列里遥遥领先。

《波斯王子——时之砂》的结局里，由于公主法拉的坠楼身亡，王子利用时之匕首让时光倒流到一切冒险都未发生之时，保留着记忆的王子将原先的故事告诉了法拉，并出其不意吻了她一下，最后为了消除掉公主这段“不愉快”的经历，再次使用时之匕首让时光倒流，而真正那段奇妙冒险历程将只有自己一人知道。游戏的结尾能让王子在经历万千挫折与悲痛之后，将那流逝在记忆之中的爱恋化作一段故事，成为跨越生死的密码，虽然忧伤却不悲情，不落入俗套，算得上是浪漫主义艺术在游戏中的典范。

与失忆相反，有时游戏表现的是记忆被转移至另一个人身上时造成的特别效果（类似于1999年高考作文题“假如记忆可以移植”）。比如《苍之涛》最后，车芸死在桓远之手上，其记忆融入后世慕容诗，令她也具有车芸纯真乐观的性格。千年之后，车芸（慕容诗）与桓远之再次见面，两人的拥抱伴随着过往美好回忆镜头的重现，正如游戏所言：这是人世间最深沉的宽恕。再如，《守护者之剑2》里的女主角雪丽死后记忆被复活到另一名少女身上，同样为游戏突破常规颠覆伦理的结局（类似《圣经》所记载的史前大洪水再现而让世界重新洗牌）的巨大冲击力做了必不可少的铺垫。不过在《幽城幻剑录》的璇玑路线里，慕容璇玑的记忆复活到魂晶被罗睺神捏碎的冰璃身上，由于游戏对冰璃的塑造远胜于慕容璇玑，因此这个非典型结局给人感觉就很奇怪，但还是有相当感染力。

失忆题材风行于游戏之根源浅析

游戏，被喻为第九艺术，如同影视、文学等其他艺术领域那样，失忆这种题材类型的作品大行其道，这一内在奥秘究竟何在呢？

要回答这个问题，就必须要进入游戏这种艺术体裁讲故事的特定方式所营造出的特定环境。对玩家来说，在与RPG等游戏的互动过程中的关键在于“代入感”，玩家在接受了游戏所给予要扮演的角色，从而卷入其中，为之或喜或悲或怒（哪怕连故事梗概、前因后果都不清楚），得以分享别人的视线、借助别人的位置进而借助于别人的眼睛看到平时所看不到的“奇观”。由于记忆为既往事物经验的重现，甚至可以说“人生的存在就是记忆”，因此我们在游戏中所扮演的角色实质上就是在以他们存在的角度看待游戏世界里所发生的一切，也就是在阅读这些虚拟角色的记忆。对RPG来说，往往出场人物众多，还伴随有大量的NPC，所以可以从容地扮演着游戏主角。而对于在登场人物数量较少的AVG来说，则往往通过阅读前人留下的记载（亦即前人的记忆）来了解故事前后的真相，比如《生化危机》与《寂静岭》系列就往往要看已死的人的日记。

在弗洛伊德的精神分析学说中，有一个很著名的“离开——归来”案例：弗洛伊德的孙子在童车里玩耍，他注意到他的孙子喊了一声“走了！”然后把一个玩偶扔出童车，然后又叫着“来了！”再把它用线拉了回来，乐此不疲。弗洛伊德在《超越快乐原则》中把这一著名的“离开——归来”游戏解释为幼儿对不在身边的母亲的象征性支配。在他看来，“离开”是造成人们焦虑的根源，“归来”才能令人愉快，才能使人“返回自身”。而在另一位英国的文化批评家伊格尔顿眼里，这种“离开——归来”模式是一种叙事的基本方式：一件事物失而复得。伊格尔顿认为，任何故事中必定有某种事物丧失或者不在了，这样叙述才能展开，如果存在过的事物都原封不动，那就根本没有任何故事要讲。这种丧失是很痛苦的，但也是令人激动的，因为兴趣与欲望本身就是被我们无法完全占有的事物刺激起来的，这也往往是故事能给人满足的原因之一。用“离开——归来”的叙事模式来考察讲述主角失忆的游戏可知，“失去记忆”在心理学意义上简直是无法忍受的，因此如何去寻找主角以往的记忆，探究他们未知的身世就成为故事发展的根本推动力与对玩家保持的吸引力。所以，记忆的失去与恢复正是“离开——归来”叙事模式成功且普遍的运用，即失忆题材得以风行于游戏的根源。

记忆虽然未必可靠，我们却总希望保留着美好的记忆，但现实往往不尽如人意，而我们除了记忆还有什么？我们既无法把握现在，也不能掌握未来，唯一所能做的就是怀念过去，靠着我们的记忆来定位自己，构建自己和别人的关系以及和世界的关联。如果由于某种原因记忆突然消失，那会不会是一种悲哀？

正因为基于失忆的恐惧和失忆后所能带来的种种后果，与失忆相关的影视、文学、动漫、游戏等作品层出不穷，题材之广、类型之多、手段之复杂让人叹为观止。由于玩家、观众或读者们在体验故事时并不用去承受失忆之苦，相反还能促成自己美好的记忆，所以失忆这一套路尽管早已失去了新鲜感，甚至落入俗套，但我们又如何能够拒绝这些凄美动人、曲折离奇的关于失忆的故事呢？P

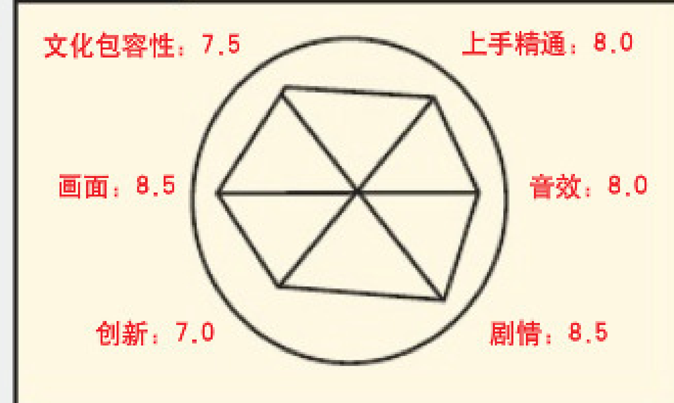
SpellForce 2 DRAGON STORM

咒语力量2——巨龙风暴

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 8.0

制作	Phenomic
发行	Aspyr
类型	即时战略+角色扮演
语种	英文



剧情大意

主角是上古战争中沉睡的战士，醒来后为寻找自己的战友护魂者以及调查艾欧大陆上的传送门为何开始崩溃而开始冒险（这个护魂者是二代主角），经历了与各种族的冲突后发现邪恶之源来自于某位苏醒的远古种族Shaper人。于是主角与先前发生冲突的其他种族结盟并取得龙族支持后，带领一帮英雄追踪找到Shaper人并将其打倒，为阻止Shaper人发动毁灭魔法，主角甚至献出了自己的生命。



战役攻略



01 明冬峰（Winterlight Peak）

长眠的主角被女法师Yasha复活后发现自己竟在明冬峰的矮人城堡中，大批兽人部队正在围攻这里。与旁边的半精灵弓箭手Whisper交谈，然后分配好默认10级的技能点数，这时再找Yasha谈话即可开启身后的箱子拿回装备。城北的魔法传送门即将破损，但Whisper的妹妹Wind还身陷战场，矮人统帅血斧告知需要尽快找到两根银月弹簧修复城堡大门，否则潮水般涌来的兽人部队很快会冲进城中屠杀矮人矿工。穿戴好装备带着Whisper向北离开，消灭几个兽人后找到Wind并从她那里得到一根弹簧，东北方有个兽人战士守着的宝箱里有另一根弹簧。都拿到后与血斧对话，然后到南门旁启动机关关闭城门。接下来的任务是护送40名矮人矿工抵达地图最北端的传送门，出城之后的极度严寒会让矿工们迅速掉血，因此必须让他们在沿途的火堆旁休息。火堆旁都有兽人把守，需要主角带Whisper与Wind预先清场，另

外兽人零星部队会不断出现偷袭矿工们，最终要保证至少20名矿工安全抵达传送门，然后各位英雄也进传送门前往阿鲁文。


护送矮人时要注意防寒

02 阿鲁文（Alluyvan）

阿鲁文已被兽人部队占据，洛汗的人类骑士部队正准备反攻夺回这座城市，为了通过阿鲁文的传送门前往七堡城，英雄们不得不帮助攻城。开始掩护树人部队攻击城门外的魔法屏障，路上遇到侦察兵可让他回营报告兽人在城墙后布设了发石车，我方可用长臂抛石机予以摧毁。派弓箭手Whisper上前诱走门前的3名兽人战士，树人们很快摧毁魔法屏障，长臂抛石机将城门轰塌后立刻将3位英雄撤回安全地带。在南面获得基地和数名工人，让他们开采石头和银子，同时修造粮仓和铁匠铺组建剑士与弓手混编部队，等部队满员后伴随友军一同发起冲锋，消灭城门守敌后迅速涌入两侧回廊摧毁兽人的兵营建筑。打掉第一座建筑后，地图西南方会出现兽人的一支援军突袭我方基地，立刻返回救援，消灭他们后继续攻城直到摧毁全部4座兵营建筑。此时兽人退守内城，出城到西北方可救出一名建筑工人，他会告知城西的暗道机关，开启后即可杀入内城。如果到城外东北方可救出异教徒Haldor，如果搜集到3张兽人皮他会用变形术将3位英雄变成兽人骗开城东内门。走到城东内门前Haldor会自行施法将英雄变成兽人，骗开城门后进去没说两句话就现出原形，把后面部队拉上去干掉守军及附近敌人建筑。北门前的笼子里囚禁着夏康人首领Satras，打倒看守的火魔怪与萨满骑兵将其救出，城内清场完毕后将南门外的矮人矿工安全护送到城北传送门处，然后众英雄进传送门赶往七堡城。


掩护树人突破城门结界

新增天赋

《巨龙风暴》在原作基础上为人物角色添加了一项新的天赋树——夏康（Shaikan），该天赋树下共有7项天赋可供加点，每项天赋最多可加3点，各天赋项按从上至下、从左至右的顺序列出如下：

夏康（Shaikan）

1级—血匕首：召唤一把魔法匕首助战30秒

2级—赤云：20秒内所有攻击者损失300点生命并转给施法者

3级—意志之力：20秒内增加施法者生命值上限12 000点

夏康战斗术（Shaikan Combat Arts）

1级—血斧：召唤一把魔法战斧助战40秒

2级—失血：使周围所有敌人总共损失6000点生命

3级—虚弱：下一次近战攻击命中的对象20秒内所受伤害加倍

血魔法（Blood Magic）

1级—夏康标记：20秒内攻击目标遭血魔法伤害效果增加50%

2级—护卫：召唤可吸引敌人的宠物助战，所耗魔法值暂时无法恢复

3级—龙之血：15秒内提升施法者及周围最多10名友军的生命值上限4500点

重型夏康战斗术（Heavy Shaikan Combat Arts）

1级—撕咬之怒：20秒内施法者物理攻击威力提高50%，同时对敌伤害转为对己治疗，最多可获6000点生命值

2级—祖先之血：20秒内施法者受到的伤害变为治疗，最多可获3600点生命值

3级—意志之力大师级：20秒内提升施法者生命值上限15 000点

轻型夏康战斗术（Light Shaikan Combat Arts）

1级—凝结之血：下一次近战攻击会对周围所有敌人造成900～1800点额外伤害，同时将他们震晕10秒

2级—狂热：20秒内施法者攻击速度提升15%，近战与远程威力增加60但每次攻击总计最高不超过420

3级—赤云大师级：25秒内所有近战攻击者受到450点血魔法伤害，这些伤害将转为对施法者的治疗

血之转换（Blood Transformation）

1级—魔力冻结：20秒内所有周围敌人无法回魔

2级—血之诅咒：20秒内目标敌人的攻击全部打到自己身上，最多不超过6000点伤害

3级—夏康标志大师级：20秒内目标敌人受到血魔法攻击时所受伤害增加75%

召唤（Conjuration）

1级—灼烧：召唤可鞭笞攻击的宠物助战，所耗魔法值暂时无法恢复

2级—吸血鬼：召唤可偷取敌方生命的宠物助战，所耗魔法值暂时无法恢复

3级—护卫大师级：召唤可吸引敌人的宠物助战，所耗魔法值暂时无法恢复

评说

极具内涵的RTS续作

《咒语力量》在2003年刚面世时以RPG和RTS的双重组合令玩家们大吃一惊，这种组合不是浅尝辄止的炒作噱头，该系列对这两种要素的深入发掘绝不亚于任何一款RPG或RTS，这种独特魅力始终伴随着一代及两部资料片。从表面上看，《咒语力量》不过是一款以画面取胜的魔幻游戏，但玩家只要认真投入进去很快会得到远超预料的乐趣，因为它是属于那种极有内涵的作品——剧本、任务、技能、道具、自由度等重要环节无不精雕细琢，最难得的是画面也极其华丽宏伟。Phenomic公司的专业水准在《咒语力量2——暗影战争》上更是体现无遗，针对系统的重大调整取消了符文设定，但换来的是更完美的结构，强化的技能天赋系统和更多装备使二代的角色扮演档次又上一个台阶。这部资料片《巨龙风暴》延续了二代的故事情节，本作主人公紧随二代主角护魂者的足迹走遍全艾欧大陆完成救世之伟业，新增的夏康天赋树特别突出了具有龙之血脉的夏康族人特色，更为复杂的分支任务与解谜系统让游戏充满了更多冒险乐趣。相比之下RTS方面却没有太多令人惊叹的进步，发展基地招募部队都仍然延续始自一代的套路。

一代的视角切换功能虽然得到保留，但因为RPG比重的提升而显得有些多余，从俯视视角转为贴身追尾视角能更清楚地观察周围环境细节，操作方式也变成类似《魔兽世界》的键位控制，但对于一款装备与技能比动作准确性更重要的游戏来说，这样的视角模式实在没有太大实用价值。说到装备，《巨龙风暴》的道具设定还真不输给目前的任何一款RPG，冒险途中翻宝箱打Boss能得到不少好东西，每件装备都有详细的属性介绍，此外还有套装和铸造设定也让装备系统花样更多。继承种种优点的同时，《巨龙风暴》同样也沿袭了《暗影战争》的缺点，那就是精美画面所必需的高配置代价，流畅运行非有1GB内存与256兆6600GT以上档次显卡不可，这个要求在中低配置玩家面前竖起了一道难以逾越的高墙。有时在战斗中更换装备会出现Bug，明明已将人物副手上的弓换成了盾牌，但英雄却依然面对群敌拉弓射箭忙个不亦乐乎。当然，这些小毛病与游戏所能提供的乐趣相比显然是白璧微瑕。总体而言《咒语力量2——巨龙风暴》还算是一款做工精良的资料片，喜欢《暗影战争》的玩家一定不能错过它。

03 七堡城(Sevenkeeps)

来到七堡城发现这里也燃起战火，黑暗精灵大军早已驻扎城外围城多时。斯加德·血斧告知北面废矿井中有炸药可用来摧毁城外黑暗精灵的防御塔，这样才能将15名矿工安全送入城内。到废矿井那里杀死附近恶狼取得炸药，往下走再次遇到异教徒Haldor，他需要一张黑暗精灵的皮用来召唤影奴。在消灭附近黑暗精灵的战斗中可得到一张皮，交给Haldor让他召唤影奴。城外黑暗精灵或防御塔不会攻击影奴，利用这点让影奴潜入敌占区，只要靠近地面上有小光圈的地方即可自动放置炸药桶，但注意如让影奴进城仍会被识破，适当时可考虑让三英雄引开精灵守卫，影奴上去埋炸药桶。摧毁所有防御塔后，英雄三人组从下方城门进入，解决掉生产火龙的熔岩池，这时才能把东北角的矮人矿工接来，进内城后往北走到地图上指定地点完成初期任务。晋见国王Ulf时，邪恶法师Riddengard提出可消灭城外黑暗精灵部队，但要求国王暂时让权。主角自愿冒险去找德高望重的Redmond将军发兵相救，利用旅行传送点瞬移到兵营区外，往左走见到将军，交谈中获悉将军的人马因补给不足无法作战，目前必须先为部队找到足够的粮食。利用旅行传送点到城外杀死野兽或袭击敌方运输马队可获补给，每份补给可在将军那里换取1单位部队，攒足20单位后将军不会再给部队，但如果战斗减员还可到将军那里获得补充。利用这支部队逐个摧毁城内城外的黑暗精灵营地，注意将军身边以及地图东南角都有不少出售装备的商人。摧毁所有黑暗精灵据点后结束了七堡城的战争，最后到学院区找到Askan大师，与其对话开启传送门过关。


利用影奴埋放炸药桶

04 鬼望城(Ghost Watch)

为追寻护魂者一行人来到鬼望城，Riddengard派来的杀手突然出现发动攻击，打败刺客Caine后将其招入队中。接着周围又出现大批凶悍野兽，一路向西杀过去很快遇上Empyria帝国的部队，与指挥官交谈后他同意交出手中部队，但主角等人必须帮助摧毁城内的亡灵营地。与指挥官旁的女学者Ragna谈话，她建议用城内找到的密码石启动火力强大的古代魔法防御塔。带着大队人马向北推进，在东北方的发掘坑旁阅读研究文献后召唤出一只火龙协助我方作战。沿途找到的密码石经Ragna破译后可得到开启防御塔的办法，这样在迎战亡灵部队时要轻松得多。摧毁亡灵营地的所有建筑后到内城门外迎战巨蛛怪，打倒它获得开启内城门的钥匙，进入内城的同时后方帝国营地遭到天选者部

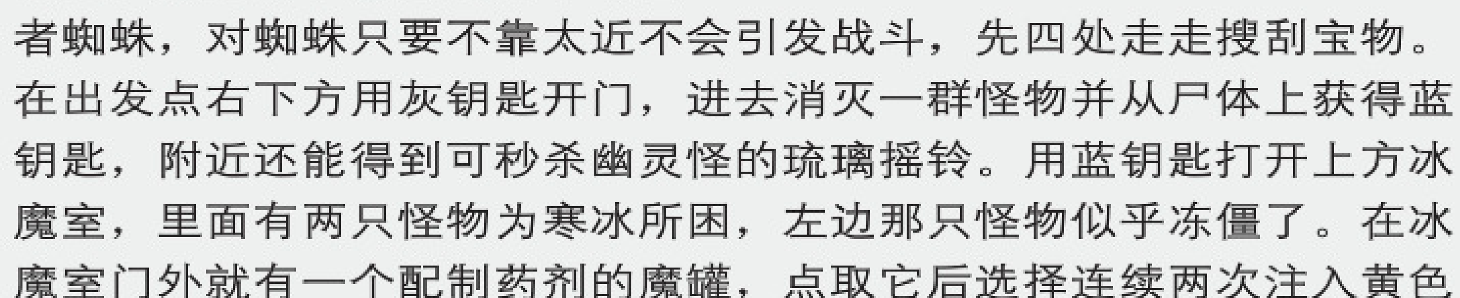

鬼望城中的激战

队突袭，迅速启动内城防御塔，利用内城基地迅速招募防御部队。要想一口吃掉天选者大军绝不可能，利用沿途的防御塔逐步削弱他们为我方发展争取时间。全歼天选者后，带领这支大军的夏康人Mordecay从精神控制中苏醒，他告知主角护魂者利用城市之舟前往传说中的大都会，到北面的传送门那里离开本关。

05 城市之舟（The City Ship）


把亡魂们带到雷击圈中

来到上古神族创造的城市之舟，右边架子上的书里有把灰钥匙，附近有小股幽灵怪和守卫者蜘蛛，对蜘蛛只要不靠太近不会引发战斗，先四处走走搜刮宝物。在出发点右下方用灰钥匙开门，进去消灭一群怪物并从尸体上获得蓝钥匙，附近还能得到可秒杀幽灵怪的琉璃摇铃。用蓝钥匙打开上方冰魔室，里面有两只怪物为寒冰所困，左边那只怪物似乎冻僵了。在冰魔室门外就有一个配制药剂的魔罐，点取它后选择连续两次注入黄色药水即可得到绿色药剂，把绿色药剂拿给冻僵的怪物Urgi，它苏醒后告知要到导航室去才能启动城市之舟。与Urgi再次对话接到晶化亡魂任务，离开冰魔室在城中搜寻并消灭12只亡魂，带着收服的亡魂到冰魔室右侧的晶体室，把亡魂们拉到雷击圈中变成晶化亡魂。收集12块晶化亡魂拿到地图正中的导航室，点击带惊叹号的石柱启动整座城市之舟，但此时系统却称因为火魔室出现故障而无法正常运作，用旁边望远镜一看那里似乎有怪物出没，带上人马前去又是两场恶战，灭掉大堆怪兽后火魔室恢复正常。返回导航室，右边带问号的柱子解释M、V、O、X四种图标的意义，左侧带惊叹号的柱子可启动城市之舟前往大都会。此时Urgi头上出现惊叹号，与之对话获悉要掌握启动城市之舟的方法需要到右下角的知识室去学习，到地方击败一群幽灵怪后点有惊叹号的石碑学习驾驶知识。回到导航室不料还是开不动，再与Urgi对话得知原来柱子上的动力晶块已耗尽能量，要到左下角的工坊室去重新充能。到那里击败一只看门的巨大青铜蜘蛛，进门到左侧的工作台可完成充能，屋内还有4座工作台可DIY装备，以后有足够材料可来这里制作，返回导航室起航前往大都会。




可铸造装备的工坊室

06 大都会（Citadal）

城市之舟靠岸后从北面的传送光环进入大都会，黑暗精灵大军似乎已先到一步，却被把守大门的恶魔打得落花流水。众英雄先探索周围情况，摧毁生产恶魔的建筑并收集附近宝箱中的装备，与魔族战斗时黑暗精灵影战士会突然出现助战，得到钥匙后开门进入内城。在内城门前挑战守门恶魔，对方实力显然高出一截，紧急时刻影战士出现劝大家赶紧逃跑。找个安全地方与这位影战士谈话，得知他们是围攻七堡城的部队之一，为



杂谈

■北京 Griffin

巨龙的坚持

直到今天这个卫星上天的年代，仍然有很多人相信世上真的有龙存在，至少它们曾经存在。无论在何种传说之中，龙都是强大到不可思议的神奇生物。在西方传说中，龙是一种古老的有翼爬行动物，其体型、力量和魔力远远高出其它任何物种，它们的暴虐和强横更是令人闻风丧胆。最古老的龙是世界上最具威力的生物之一，大多数龙由外皮的色泽来辨别种类。在D&D系统构架下，龙分为很多亚种，一般分为3个主要种类：色彩、金属和宝石。以色彩命名的龙包括黑龙、蓝龙、绿龙、红龙和白龙，这些龙都很邪恶。以金属命名的龙包括黄铜龙、青铜龙、赤铜龙、金龙和银龙，这些龙高贵善良，为正义之士所尊敬。以宝石命名的龙包括紫晶龙、水晶龙、翡翠龙、蓝宝石龙和黄玉龙，它们在正义和邪恶间保持着中立的立场，有着超凡魅力而且非常温和，虽然一般较别的龙小而且行动缓慢，但是它们通常比别的龙聪明，并且有着特殊的能力。在东方，龙干脆被奉为神明，其能力更是神乎其神。“龙能大能小，能升能隐。大则吞云吐雾，小则隐介藏形，升则飞腾于宇宙之间，隐则潜伏于波涛之内。”人们为巨龙的强大和神奇目瞪口呆，而忘记了它超越一切的智慧，如果说人为万物灵长的唯一资本是智力，那么这一点点优势在龙的面前也会荡然无存。传说中有些巨龙比这个世界本身还要古老，无须释放威力，仅凭借它积累万年的知识，就足以统治四方。

然而，如此强大的龙族到今天也只有沦为想象和传说。我们在各种小说、电影和游戏中遭遇龙、战胜龙，无论它们如何强大，最终也要败在人类的手上。说来这本是一个天大的矛盾，人无论在力量还是智慧上都远远不是龙的对手，而龙却永远死在这些弱小的“虫子”手上。当然，龙并没有灭绝，它们还在继续坚持着，一次次用身体守护财宝、挑战城墙、绑架公主。你可以把这种坚持理解为人的坚持，也许没有巨龙的故事，骑士永远也娶不到公主，当勇士披上龙鳞打造的铠甲时，下一条龙已经做好了死的准备。



影战士提出结盟条件

了探寻天火法师Riddengard的力量之源而来到这里，影战士提出可与英雄们联手击败守门恶魔，不过此时黑暗精灵控制的Dragh'Lur城正遭到夏康人围攻，英雄们需要先去解决这场危机。返回城市之舟准备起航，带Urgi到知识室阅读Dragh'Lur的坐标时西北角出现一只异常强悍的风暴亡魂，仅靠主角等人绝对挡不住，与Urgi交谈得知可启用机械守卫蜘蛛击退它们。到东北守卫室去启动5只大机械蜘蛛，蜘蛛的攻击模式分别可设为火、冰、搜魂、防御4类，搭配设定后带领蜘蛛大军去解决风暴亡魂。在城里四处转转找到5块金属零件，再回东北守卫室从工作台上可拿到钟表配件，使用工作台按照指示组合零配件可得到一枚机械之心，用它可激活旁边的两只小蜘蛛之一，会得到一件上乘装备。最后启动城市之舟前往Dragh'Lur城。

07 德拉洛（Dragh'Lur）

Dragh'Lur城正被某个夏康人带领的剑刃军团围攻，与守城指挥官交谈表示愿意出面结束这场战斗，曾在大都会并肩作战的影战士也出现帮助证明身份。得到黑暗精灵基地指挥权后迅速让工人采集银矿，招募一支由剑士与巫师组成的部队伴随众英雄往南冲，目标是城门处的剑刃军团指挥官。我方NPC部队与敌军会在沿途持续混战，消灭剑刃军团指挥官后杀出城外，从侦察员那里获悉剑刃军团的营地就在沼泽中。此时城内黑暗精灵因为担心英雄们的忠诚突然关上城门，好在城外还有可供使用的基地，继续让工人采集资源发展，基地附近有4座自动布设陷阱的机关塔，但玩家仅能启动其中两座。剑刃军团的部队会不断前来骚扰，等到有足够防御部队后，让英雄们赶紧出发去摧毁剑刃军团营地。先攻东南方敌营，摧毁所有建筑后黑暗精灵女王夜歌带援兵加入助战，从附近的剑刃铠甲堆里得到一块配件，如果能凑齐4件套即可得到专克剑刃军团的削铁剑。连续端掉4座剑刃营地后，南方Yasha的大本营召唤出1个泰坦巨人前来攻击，集中兵力干掉它，然后展开反攻。建议先突破敌营入口地带，接着把后方工人派来在这里修造分基地以便随时补充兵力，逐步蚕食营地中的敌建筑，最后向Yasha发起攻击，她的黑魔法威力惊人，专职加血的Wind一定要站远些。打败Yasha后将其收入队伍中，回到内城卸除削铁剑与影战士谈话最终达成盟友关系，此时再去大都会肯定没问题。本关中杀死恐龙Saurian得到一块巨肉，可用来喂城市之舟冰魔室里的饥饿双足小龙。



与毁灭者的殊死搏斗



08 大都会（Citadal）

回到城市之舟再次来到Xu大陆，从传送门进入大都会。夜歌手下的两位指挥官正在内城大门前待命，与飞行石像鬼指挥官交谈可让其命令手下消灭把门的恶魔，紧接着内城中涌出大批敌人。与两位指挥官分别谈话，让他们集中兵力逐一摧毁东面的两座敌营以及北面的一座敌营，友军部队损耗后会自动招募，因此战斗胜负只是个时间问题。英雄们先到南面我方基地那里协助防御空中来犯的敌人，让工人们开工并修建防御塔，众英雄可穿梭于战乱之地四处寻宝或协助友军战斗。摧毁3座敌营后再找两位指挥官让他们猛攻东北角的天选者大本营，


进攻天选者大本营

英雄们在地图东南角的考古现场可复活3位骷髅并完成他们的支线任务——发现5种珍稀生物、找到10片日记残页、收集12块水晶碎片，最后唆使3人相互斗殴取得考古手稿。清除掉地图上所有敌人和建筑后，东北方通向图书馆的传送法阵会激活，主角独自一人入内迎战Mordecay，打败他后得知Riddengard在图书馆中找到一对沉睡的Shaper族夫妇并将丈夫唤醒，他由此获得强大的天火魔法并前往龙穴寻求更大力量。摆脱了精神控制的Mordecay加入我方队伍，众人带走沉睡中的Shaper族女人返回城市之舟，离开图书馆之前记得拿桌上的金属零件。到知识室读墓碑掌握前往龙穴的航线，然后启动城市之舟出发。

09 庇护所（Refuge）

来到Shaper族人昔日居住的庇护所后突遭亚龙袭击，要中止龙族的进攻必须先摧毁所有龙穴。尽快建设基地招募弓箭手守家，英雄们向北推进摧毁两处龙族营地，这时亚龙们的袭击终止，庇护所里走出龙女Shae质问英雄们为何带有龙族的敌人——Shaper族人。这时Shaper族妻子出面解释，原来她与丈夫最早发现了天火魔法的强大潜力，但这种恐怖的法术居然能吞噬人的心智，Shaper族因此自大并步入毁灭，作为惩罚夫妻两人被沉入万年长眠，没想到利欲熏心的Riddengard唤醒了两人，但妻子因不愿再卷入天火魔法的纠葛而一直假装沉睡。澄清误会后Shae告知主角要寻找的护魂者已变身为巨龙。到地图西北方找到护魂者，交谈中得知要通过辨识4堆龙骨的主人表达对龙族的尊敬。先到左侧箱子里拿取4条龙的骸骨，然后与4堆骨骸上的龙魂对话获取线索。对话中要选择每堆骸骨的标志、鳞片和头骨，按从左往右顺序，Fonmyr为追踪者、黑龙、双足飞龙；Fangor为守护者、银龙、水晶龙；Fyrior为狩猎者、绿龙、风龙；Furyn为传信者、红龙、火龙，如果选择错误一次就会导致一名英雄死亡。成功后护魂者引众英雄见到黑龙王Noradim，但此时Shaper男人与他才收的小弟Riddengard带兵来攻。先攻击4处在龙穴把守的敌人，龙穴安全后主角可得到龙族部队增援，最后一举摧毁天选者的营地。Shaper族女人为阻止丈夫继续堕落而出手，较量中她不幸受伤身亡，愤怒的丈夫带着妻子遁走，留下Riddengard正好让众英雄围殴，放倒这个坏蛋后再由号称地狱审判官的Caine来结果他。

10 西卫城（Westguard）

众英雄推测暴怒的Shaper男人极可能会迁怒攻击夏康人的故土西卫城，惊出一身冷汗的主角赶紧带大家返回城市之舟准备保卫家园，不料才进城市之舟却发现这里已遭到天选者军团属下的兽人部队偷袭，Urgi被兽人们抓住严刑拷问控制城市之舟的秘密。攻击右下角的关押点救出Urgi，但导航室那里还有更强悍的天选者把守，Urgi建议召唤风暴亡魂对付敌人。溜到地图左上角的梦之厅，那里有5根雕像图腾柱，每次触碰其中两根可召唤遍布在城中的亡魂，以2-3、1-4、1-5、2-4、3-5的顺序完成5次召唤后风暴亡魂出现，与它对话选择“想想Yasha”可使其获得专克天选者法师的特性，杀向导航室扫清敌人，再到知识室读取航图即可出发前往西卫城。果然Shaper男人操纵的天选者军团正在猛攻西卫城，主角等人及时赶到加入守卫大本营的战斗，支撑15分钟后矮人与精灵的援军才会出现。迅速让工人开始采集资源，出步兵和泰坦守家，以英雄和近卫队骑兵为机动部队截击来犯敌军。时间到后援兵出现，此后的任务是消灭地图上的3名天选者法师，这3个人都在敌营深处，对付他们可是一场艰巨而又漫长的战斗。先攻下方然后攻东北，最后干掉西侧高台上的最后一名天选者法师，这家伙临死时召唤出巨大的地狱吞噬者，搞定法师后集中所有兵力前往地图东南角的祭坛围歼这只30级的地狱吞噬者。吞噬者被打倒之前开启传送法阵妄图逃跑，消


见到了黑龙之王



巨大的地狱吞噬者

灭它后可通过城市中心的传送法阵回到城市之舟去完成前面遗留的各种分支任务，或通过吞噬者开启的传送法阵抵达传送门高台，进门前往迷雾海岸追击Shaper族男人。

11 迷雾海岸（Misty Coast）

到迷雾海岸后发现这里有夏康人的营地遗址，消灭看守5处地点的元素怪后获得15名工人，在岛屿中部修建基地中心，然后升级技术出龙穴，本关全靠飞龙，所以就不要浪费资源发展步兵了。基地落成后不久护魂者赶来帮忙，唯有它能开启东部5座小岛上的旅行传送点，但要小心如果它阵亡会导致游戏失败。先让工人们狂造粮仓把人口上限提到80，然后出20只左右火龙集群突袭各小岛，点燃传送点后主角立刻过去封印魔法能源。注意关闭后会出现一名天选者法师并召唤大量小怪围攻主角，此时需火龙军团提供火力掩护才能击败天选者。拿下5座小岛后地图西北方出现Shpaper藏身的岛屿，仍然先派火龙军团去清扫滩头，护魂者跟上开启传送点，然后主角登陆。开始先不要惊动Shaper男人，绕着他所在的小丘把四周小怪和建筑全部清光，然后再一拥而上将其击败。胜利后发现这个Shaper男人居然是个幻象，真正的Shaper男人从西北角的传送门逃走，主角等人跟随追往国王Ulf的宫殿。

12 王之宫殿（King Ulf's Palace）

来到国王Ulf的宫殿后发现这里似乎已被天选者控制，众英雄出现在皇宫中庭大院，首先要找到并消灭3名为首的天选者，然后再搜寻Shaper的下落。开始只能向东，进入餐厅遭遇第1位天选者，这家伙居然召唤出英雄们的影子助战，一番苦战干掉他们。接着绕道东南角往下走，沿途人挡杀人怪挡斩怪，所有的宝箱都别错过。到东南角后折向西行，在西南角迎战第2位天选者，他会召唤大批骷髅，解决后搜索西侧棺木间和北面小休息室获得监狱钥匙。往回走逐间开牢房检查，找到被囚禁的国王Ulf后获得表明身份的皇室项链。继续往东走，在东南角的囚室里救出小偷Flink，威逼他加入队伍，如果附近有暗藏机关Flink头上就会出现问号。回到小休息室Flink果然发现有机关，让主角走近东墙，墙上会自动现出一个机关，扳动后墙壁打开，进去很快见到近卫队将军Karan，把国王的项链交给Karan让他去救主公。英雄们在这间屋东北角又找到机关开启秘门进入宫殿西区，消灭沿途守卫后来到藏宝室时Flink会告辞而去。此时收罗附近宝箱也该攒齐皇室徽章套装了，在藏宝室北端的工作台上还可以用收集的宝石自行DIY一条魔法项链。接着向北在小教堂中找到第3位天选者，混战中要尽早摧毁他周围的4个元素动力坛，否则会有无尽的元素怪物出来增援。进入西北院落后大批石像傀儡迎面扑来，组织好队伍不要恋战，迅速冲进上方和左方6间屋中，从屋内传送法阵可进入控制间。派6位英雄分别踩住控制间右侧的法阵终止傀儡怪的无限重生，最后主角到下方屋内进传送法阵即可把所有人都传送到王座厅外面，击倒看门守卫获得王座厅钥匙，准备完毕后开门入内展开最后决战。



最后的大决战

一开始Shaper男人不会参战，无数亡灵卫士涌出围殴众英雄，消灭他们没用，要集中火力解决后排的天选者医师，主角如果穿上皇室徽章套装应该能撑得久点，医师全部被击倒后国王Ulf带兵杀进来增援。Shaper男人见阴谋受挫恼羞成怒之余妄图借助魔法能量源发动毁天灭地的天火之术，紧急关头主角挺身而出砸破能量源，然后与Shaper男人召出的天选者火法师展开一场混战。虽然最终击败了罪魁祸首，但溢出的强大魔法能量也点燃了主人公体内的龙之血脉，我们的英雄为了拯救世界献出了自己的生命，甚至是夏康人的龙血复活术也无法将其唤醒。难道伟大的英雄就此长眠？当然不是。在继续守护大陆和平的巨龙一族中，在展翅高飞的护魂者身边，有一只体型伟岸的红龙也在俯瞰人间，猜猜他是谁？ P



做一个优秀的“海狼”

《猎杀潜航4——太平洋之狼》进阶指南

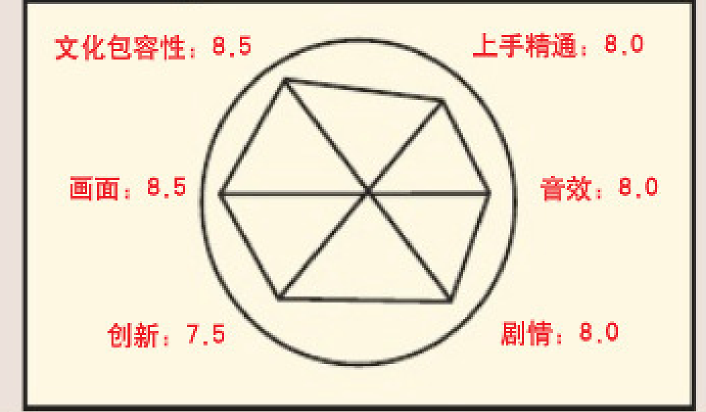
■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

SILENT HUNTER
WOLVES OF THE PACIFIC





制作	Ubisoft Romania
发行	Ubisoft
类型	模拟座舱
语种	英文



成为一名优秀的“海狼”是每个潜艇水手的梦想。二战期间，德国人凭借着先进的潜艇技术在大西洋称霸一时，德国舰队的U型潜水艇游弋在大西洋上，采用“狼群”战术疯狂行动，几乎完全切断了英国的补给线。尽管战争结束的时候，德国纳粹战败投降，U型潜艇舰队几乎全军覆没，但他们却出人意料地完成了很多艰巨的任务，有时甚至超出了力所能及的范围。在《猎杀潜航3》中，我们曾经扮演德军“海狼”，身临其境地经历二战期间U型潜艇传奇般的战斗体验。如今，在《猎杀潜航4——太平洋之狼》中，我们将再次扮演美军“海狼”，在珍珠港事件后，向日本帝国舰队发起猛烈的攻击，将一颗颗鱼雷射向日本海军的心窝，彻底摧毁日本人的海军力量。

键 位 操 作

指挥潜艇航行和战斗是“海狼”的基本功，为了在战斗中不至于手忙脚乱，需要熟记以下的快捷键操作，才能让指挥得心应手。

1.基本操作

F1：帮助
Esc：选项

2.航行操作

`：停止航行
1：1/3航速前行
2：2/3航速前行
3：标准航速前行
4：全速前行
5：超速前行
6：1/3航速倒行
7：2/3航速倒行
8：标准航速倒行
9：紧急倒行
[：左满舵
]：右满舵
’：舵回中
S：上浮
D：下潜
A：保持深度
P：潜望镜深度
C：紧急下潜
E：紧急上浮

3.艇内操作

F2：指挥室
F3：航海图
F4：攻击潜望镜
F5：舰桥
F6：甲板炮
F7：高射机枪
F8：声呐
F9：雷达
F10：潜艇管理
F11：外部视角
F12：艇长面板
T：鱼雷管理
Y：受损管理
O：观察潜望镜
K：艇长日志
M：无线电信息

4.攻击操作

回车：发射鱼雷
空格：甲板炮开火
Tab：缩放视角
Q：打开选择的鱼雷舱
W：切换鱼雷发射管
L：锁定目标视角
J：发射假目标
Z：静航

5.其他操作

N：辨识手册
X：精密计时

6.时间压缩

小键盘“-”：减少时间流程
小键盘“+”：增加时间流程
Back Space：暂停

7.事件视角

V：增加最大/减少最小事件视角
/：关闭事件视角
,：前一个单位
.：后一个单位

8.潜望镜操作

Insert：升起观察潜望镜
Delete：降下观察潜望镜
Page Up：升起攻击潜望镜
Page Down：放下攻击潜望镜

9.自由视角操作

↑：向前移动视角
↓：向后移动视角
←：向左移动视角
→：向右移动视角
Shift+鼠标：加快视角移动
Ctrl+鼠标：减慢视角移动
鼠标左键：选择
鼠标右键：返回前一个视角

还是那句话，要成为一名合格的“海狼”并不是件容易的事情，而成为优秀的“海狼”就更加困难。不过，相信历练了太平洋海战之后，每一个“海狼”都能成为优秀的海军战士，进而成为战功彪炳的“海狼”。

提示：鉴于《猎杀潜航4》的游戏操作与《猎杀潜航3》基本相同，相关上手内容请参看《猎杀潜航3》攻略（刊登于2005年第10期《大众软件》）。

一、船员管理

“知己知彼，百战不殆”。要知彼，先要知己，否则连自己都不知道自己是怎么回事，还怎么跟敌人较量？作为艇长，船员管理是一项很重要的内容，只有将船员管理好，才能在战斗中充分发挥出自己的优势。

其实，在游戏中，船员管理几乎是自动完成的，并不需要你去做很多事情，不过有一些事情还是需要考虑的。首先，在每场战役开始之前，你必须与每个开放岗位上的船员交谈，对每个岗位上所需要的人数要做到心中有数。然后，打开船员管理界面，左边的3个选项分别表示船员管理、运输和奖章。选择船员管理，可按照军衔、能力、特长、健康、士气和名字等将他们排序。你可从中挑选出合适的水手，将他们拖到适当的岗位上。通常，全体船员由普通水手、修理水手、战斗水手组成，这些人分成3组轮流工作和休息。比如，当第1组船员工作时，第2组船员可能是在睡觉，而第3组船员虽然没有睡觉，但也在休息。当然，3组船员全部都在工作的时候效率最高，但这种工作方法并不可取，还是劳逸结合最为合理。一般来说，受伤的船员不应该进行工作，要让他们充分休息。而修理工则是要视舰艇的情况来安排工作的，如果潜艇受损，必须及时修理，他们要始终保持舰艇的正常运转。



作战地图

二、船损管理

刚才提到过，潜艇受损必须及时修理。作为一个优秀的“海狼”，必须清楚船损管理的重要性，否则不但无法完成任务，还会葬身海底。在第一次出航前，要先查看一下水手的状况，对于那些技能实在太差的水手，不要客气，开除他们，然后重新招募合格的水手。水手招募齐备之后，将机械技能较好的水手组成船损控制小组，至于小组长最好由具有一定机械技能和电子技能及领导力的少尉来担任。

船损控制小组的工作方式可以分为两种，一是修理工与全体船员一起开工，虽然效率非常高，但也使得全体船员容易疲劳，因此修理工作结束后，记得要让大家停止工作。当然，另一种工作方式就是船损控制小组独立工作，他们是非常尽心尽责的，即便危险解除后，他们还会继续查看一段时间。

通常，如果潜艇受损，船损控制小组就会提供受损报告。这时，艇长需要决定修理系统的顺序。其中，防水壁、引擎和水泵非常重要，特别是修好防水壁，船体进水的情况就会停止。不过，即便防水壁修复，也不要急于下潜，必须要等到危险完全解除，否则外部水压不但会让被修复的部分再次出现问题，而且会对船体造成更大损害。

当然，要想成为身经百战的艇长，你也可以尝试一下看起来比较危险的事情。不过，必须确保周围的环境是安全的，然后慢慢下潜到潜望镜深度。如果情况良好，可以继续下潜；如果出现问题，则必须赶快上浮到水面。其间，可以适当提速，这样上浮或下潜的速度也会相应提高一些。

三、手动鱼雷攻击

发射鱼雷是潜艇最基本也是最主要的攻击手段，一击必中，不但可有效打击敌人，还能确保自己不会遭到敌人的反击。在战斗中，鱼雷攻击是可以自动实施的，但也可通过手动来完成，并且整个过程充满乐趣和成就感。要想成为优秀的“海狼”，你应该知道如何手动进行鱼雷攻击。

1. 辨认

发现目标船只后，第一件事情就是要确认目标。按下N键，打开辨识手册，如果目标是战舰，就选择“Japan”；如果是商船，则选择“Merchant”。假设目标是战舰，选择“Japan”，从辨识手册中找到该战舰的相关资料，然后点击确认按钮，这艘战舰的资料将被传输到TDC（鱼雷数据计算机）。这样，TDC将知道敌舰的型号和桅杆高度。

2. 范围

接下来判断敌舰的距离。由于我们已经知道了敌舰的桅杆高度，因此使用手动测距仪可计算出敌舰的距离。随后将数据


发射鱼雷攻击敌人

传输到TDC，包括敌舰的远近和方位。其中，方位通过角度来表示，比如，0度方位是正前方，90度方位是正右舷方向，180度方位是后方，270度方位是正左舷方向。如果目标敌舰是静止不动，我们现在就可直接发射鱼雷攻击了，但如果目标是移动的，我们就需要更多的数据，以便能一击必中。

3.目标航向（Angle of Bow，船首角度）

目标航向与目标方位相同，只不过是从目标敌舰反过来看潜艇的目标方位。比如，目标航向0度是敌船径直向潜艇行驶过来，目标航向90度是敌船从正右方行驶过来，以此类推。通常，对于TDC来说，目标航向并不是关键数据，些许误差无伤大局。

4.速度

TDC知道了距离、方位和目标航向，现在需要传输速度数据了。这时先锁定目标，时间一般取10秒左右，对于不进行机动的目标时间越长测量结果越准确，而机动目标航速宜取稍短时间段。然后将数据传输到TDC。

5.攻击

将敌舰的距离、方位、目标航向和速度数据传输到TDC后，便可以发射鱼雷了。当然，行动速度越快越好，否则时间上的耽搁会造成数据上的误差。只要数据正确、行动迅速，两颗鱼雷便可以摧毁敌舰。另外，发射鱼雷攻击敌人时，还要调整潜艇的位置，最好鱼雷的发射角度与敌船成90度，也就是说攻击潜艇侧面的船只，距离尽可能控制在500米左右。此外，还要注意敌船是移动的，因此在发射鱼雷时应该留出提前量。通常敌人在侧面，距离在500米左右，这时鱼雷的发射角度最好；敌人没有在侧面，但距离很近，这个角度还可以；敌人在正前方，这个角度是差的；朝着敌人船尾发射，敌船离开，而鱼雷则在后面追赶，这种情形是最差的。还要注意，鱼雷的最小攻击距离是300米，如果目标距离太近，则需要拉大潜艇与敌船之间的距离。不过，假如使用鱼雷攻击2000米以外的目标，那就要全凭运气了。


击中敌舰

评说

充满诱惑力的全新海狼

自从1996年《猎杀潜航》面世以来，如今已经过去了11个年头，但着迷于此系列游戏的玩家依旧痴情不减。前年，Ubisoft推出的《猎杀潜航3》可谓是模拟精度最高的潜艇游戏，不但深受很多老玩家的好评，而且受到不少新玩家的青睐，同时也进一步巩固了《猎杀潜航》作为Ubisoft金字招牌的地位。如今，Ubisoft乘胜追击，继续推出《猎杀潜航4——太平洋之狼》，又让众多模拟艇长过足了瘾。

与前作不同，此次玩家不再扮演德军潜艇指挥官，在大西洋上驾驶着U-boats展开行动，而是重返太平洋，扮演美军指挥官，在珍珠港被偷袭后，指挥潜艇，向日本舰队发动猛烈进攻，实施毁灭性打击。本来，《猎杀潜航4——太平洋之狼》是要作为《猎杀潜航3》的资料片推出的，但鉴于玩家对游戏的期待程度非常高，Ubisoft决定无论开发时间怎样紧张，也不管开发进度基于《猎杀潜航3》资料片的标准进行到何种程度，都要推出一款全新的作品，以满足众多玩家的期盼。应该说，结果是令人满意的。首先，《猎杀潜航4》的游戏画面比前作改进了不少，画面效果看起来更具吸引力，比如海浪通过像素渲染技术表现得更有质感和体积感，特别是当潜望镜升出水面的时候，镜头上还会带着水痕，视觉景象从清晰到模糊再到清晰的过程更具真实感。此外，船舱中的船员和设备的建模和材质更为细腻，可以明显看出多边形的数量增加不少，舱壁和设备也更有金属的质感。据说，以后《猎杀潜航4——太平洋之狼》有可能会通过升级补丁来支持DX10技术，相信视觉效果还能够再提升一个档次。

在游戏内容方面，《猎杀潜航4——太平洋之狼》与《猎杀潜航3》相比几乎没有什么变化，也是分为潜艇学校、职业生涯、快速任务、战斗巡逻、多人游戏和博物馆几个部分。其中，潜艇学校包含了驾驶/导航、火炮/高射炮射击、鱼雷攻击、模拟实战4个教程，但是每个教程都让人感觉好像蜻蜓点水，并不细致，对于新玩家来说上手有一些难度。不过，即便如此，《猎杀潜航4——太平洋之狼》在操作系统方面比《猎杀潜航3》还是有所简化。比如TDC设定（鱼雷数据计算机，Torpedo Data Computer）就简单了不少。在前作中，攻击护航舰船时，正确识别它们，掌握它们的速度、方向和路线是非常重要的，以便能够成功发出致命一击。通常，这个过程就算潜艇老手也未必能够漂亮地做好。而在《猎杀潜航4》中，这个工作不但对于老手来说轻而易举，而且对于新手来说也不会感到困难。或许，玩家唯一需要的就是经验。特别是《猎杀潜航4》新增了手动测距的设定，让玩家使用潜望镜或主动声呐在水下进行测距，如果没有一定的经验，这个距离范围还真不是容易测准的。

总体来说，《猎杀潜航4——太平洋之狼》的表现是值得肯定的。它不但改进了很多游戏特性，比如船员管理、海港流动、电子对抗以及多人游戏功能，而且增加不少全新内容，比如动态目标和特殊任务等。最值得一提的是游戏将海战舞台重新搬回太平洋战场。对于广大“海狼迷”来说，美国潜艇攻击日本舰队的精彩战斗绝对是充满诱惑力的。

四、测速


没有击中敌舰要害

上面提到，手动发射鱼雷时需要测速。不过测速并不是一件容易的事情。距离和目标方位需要手动计算，而速度仅凭一个记时器，用潜望镜对着目标计时10秒就能自动测出吗？速度不应该是这样算出来的，这样算出来的速度并不准确。通常，速度还受到其他因素的影响，可通过以下方式测算速度：

1.发现敌人护航舰的时候，通常都会被告知敌舰速度。如果注意无线电信息，根本不必测量速度。

2.当确认敌舰型号之后，就会得知它的最大行驶速度，也就是说它永远不会快过最大行驶速度。

3.如果不知道某一艘护航舰的速度，但知道护航舰队其他舰只的速度，可确定它的航速永远不会比这支护航舰队中最慢护航舰的最大速度快。

4.让潜艇与目标舰只并排行进，保持稳定的位置和航速，自己的航速就是目标的速度。

5.打开“Map Contact Updates”，先在地图上的目标舰只上标记一个记号，过一会儿，记下时间，将目标舰只所到的位置标记另一个记号。测量距离，用距离除以时间就可算出速度。另外，如果点击地图上的“Contact”，将出现“Slow”“Medium”“Fast”或“Very fast”字样。Slow大约是7节航速，Medium大约是10～12节航速，Fast是15节以上航速，而Very fast则是速度非常快，很难击中，通常是驱逐舰以30～35节的速度向潜艇冲过来，或是一架飞机。

6.利用秒表测算，先将TBT或潜望镜的十字放到目标舰只的前面，当目标舰只的船首经过视野时开始记时。不要使用目标锁定（L键），并且潜艇必须是静止或接近静止。当目标舰只的船尾经过时记下时间。用目标舰只的船长除以经过视野的时间（秒数），就是目标舰只的速度（米/秒），乘以2（实际上是1.94），就是节数。例如：The Yamato（263米长），经过视野的时间是30秒。263米÷30秒=8.8米/秒。乘以2就是17.6节。这个方法可用于任何目标方位和任何距离，但潜艇一定要静止，而且距离目标越近越好，比如半海里，一方面是辨认船只更简单，另一方面就是稍微计算失误，比如目标范围和方位，在短距离内也可击中目标。


侦查目标

船身长度一览

战列舰	Yamato级	263.2米
	Fuso级	212.6米
	Kongo级	225米
	Ise级	205.5米
	Ise级（后期型）	220米
航空母舰	Taiho级	253.7米
	Shokaku级	250米
	Taiyo级	180.1米
	Hiryu级	223.3米
	Akitsu级	143.8米
重型巡洋舰	Takao级	204.5米
	Maya级	204.5米
	Mogami级	200米
	Furutaka级	188米
轻型巡洋舰	Agano级	174.5米
	Naka级	163米
	Kuma级	163米
驱逐舰	Akizuki级	134米
	Fubuki级	118.5米
	Asashio级	118.5米
	Shiratsuyu级	108米
	Mutsuki级	102.4米
	Minekaze级	102.5米
其他海军舰艇	Large Minelayer	123.4米
	Minesweeper	72.1米
	Medium Gun Boat	56米
	Small Gun Boat	45.3米
	Subchaser	72.1米
客船	Huge European Liner	173.7米
	Large Old Passenger Carrier	137.4米
	Modern Passenger Liner	130.1米
	Small Passenger Carrier	79.2米
油轮	Large Modern Tanker	159.7米
	Medium Old Tanker	113.1米
	Small Old Tanker	76.2米
货船	Large Modern Composite Freighter	143.2米
	Large Old Split Freighter	135.6米
	Medium European Composite Freighter	121.9米
	Medium Modern Composite Freighter	103.6米
	Medium Modern Split Freighter	101.2米
	Medium Old Composite Freighter	108.8米
	Medium Old Split Freighter	121.9米
	Small Modern Composite Freighter	80.7米
	Small Old Split Freighter	86.8米

五、巡航

作为一名艇长，主要职责就是要保证船员和潜艇的安全。每次巡航之前都要做好充足准备，以备万一。同时，在巡航过程中也要时刻警惕，以防突发事件。

1.巡航之前

准备： 出航之前，要确认潜艇完全修复，确实能进行长时间的航行，否则不要贸然出航。只有修复完善且装备精良的潜艇，才能顺利完成任务。

补给： ①查看鱼雷和弹药的储存情况。如果需要，在基地补充；②确定任何所需的升级或改装都已完成，并且在出发之前完全能运行；③查看船员花名册，确定每个人都是健康状态，并能做好自己岗位上的工作；④查看相关的报告和记录，做到心中有数。

2.进出港

由于潜艇的特殊性，它在水面上的行进比其他同吨位的舰船要缓慢一些。因此，出港时不要贸然行进，按部就班往往会事半功倍。

离港过程： ①无线电通知港口准备离港；②注意天气情况，适当

调节航速。在码头附近前进速度不要大于4节；③离开码头后，适当加速，进入开放水域。

行进：①在到达开放水域之前，速度应该控制在10节以下，除非手中有海港地图。在恶劣条件下（能见度低，风大），速度应该相应降低，以便能完全控制潜艇；②急转弯需要在标准速度下完成，并且转舵要大于25度；③在港口时要给其他舰船让路，低调一些，可让潜艇在其他舰船发现自己之前看到他们；④在严重堵塞的限制港口，最好以船尾方向来导航。

进港过程：①注意天气情况，适当调节航速；②无线电通知港口，请求安排停靠；③靠近码头时船速应该不高于2节。

3.普通巡航

通常，进行普通巡航时，潜艇时刻保持准备就绪的状态非常重要，以便对任何紧急情况做出反应。不过艇长也要根据实际情况加以考虑。一般来说，潜艇白天应该在水下，晚上才能



接近海港

问道

由Ubisoft的罗马尼亚工作室开发的《猎杀潜航》系列一直是二战海战模拟游戏中最受玩家喜爱的经典之作。在新作《猎杀潜航4——太平洋之狼》中，游戏开发者将战场从大西洋转移到太平洋上，让玩家控制美军潜艇在太平洋舞台上一展身手。以下是对《猎杀潜航4》项目经理Florin Sanda的访谈，提问简称为Q，回答简称为A。

Q：最初开发《猎杀潜航4》的时候，开发团队的主要目的是什么？

A：我们最初的目的就是要开发一款比《猎杀潜航3》更为出色的游戏。当然，这次的战场放到了太平洋上，让玩家登上了美军的潜艇。为此，我们仔细研究了先前项目中没有被用上的设计思想，我们创建的新思路、玩家的期望和要求，以及我们对游戏改进和变化的评估。我们要让游戏看起来更引人入胜，充满战斗性。尽管它的核心依然是一款模拟游戏，但战役要让玩家更投入，而且游戏本身也更具动态化效果，让玩家的每次巡航过程都不同。

Q：同前作相比，新作中的任务和战役有何不同和扩展？

A：太平洋战场和先前的战区完全不同。首先要注意的是，这次玩家扮演了胜利的一方，朝着胜利的方向迈进。另外，大家都知道二战中的太平洋战场上美军（盟军）和日军之间的空战和海战十分激烈。在游戏中，玩家可以自由地去自己想要去的地方，但我们的动态任务系统能保证让玩家参加战斗或靠近战区，以便能看到壮观的海战过程。除了动态战役之外，我们还设计一些特殊任务，比如“救生员的责任”“插入突击队员”“插入间谍”“空降补给”和“侦察拍摄”等，这些任务都是动态化指派的，不仅在基地而且在执行任务的过程中都会得到，因此玩家需要时刻准备行动。

Q：在游戏中，玩家操作潜艇方面有哪些新选项呢？

A：《猎杀潜航4》的操作与《猎杀潜航3》相似，因为我们感觉后者的操作设定已将深度和可用性融合得非常好。对于《猎杀潜航4》我们所要做的就是加强界面的有效性和操作的简易性。这一点我们听取了很多玩家意见，让操作更加直观化，同时也更具影片化效果。另外，操作界面非常容易自行设定，每个玩家都可通过不同的参数设定来改变界面外观及HUD功能。

Q：《猎杀潜航4》中的战斗与前作有何不同？

A：基本上，《猎杀潜航4》中的战斗与《猎杀潜航3》一样。当然，这次玩家控制的是美军舰队，与U型潜水艇完全不同，船身更大、火炮更大、鱼雷更多，只不过降低了最大安全深度。因此，这次玩家会感到自己更勇猛。

Q：你认为游戏还有其他哪些方面比较重要？

A：游戏的所有方面都很重要，游戏画面和游戏性完美地结合起来才是一个好游戏。现在，游戏界面更强大、更人性化，并且新的船员管理、新的音乐和新的任务简报都创造出更为真实化的效果。这些都是我们希望的，能再现出二战期间太平洋战场上的风云变幻。

Q：最后对《猎杀潜航4》还有什么要说的么？

A：《猎杀潜航4》是一个将好莱坞电影、动作和模拟完美结合的特殊体。任何游戏水平的玩家都能从游戏中获得快乐，集中精神体验逝去的时代和部分忘却的斗争。当玩家玩《猎杀潜航4》时，这不仅是一次模拟，更是一次体验。对于一款二战模拟游戏来说，我猜想主要引人入胜的因素就是技术、战术和老式求胜欲望的结合。特别是对于一艘潜艇来讲，猎杀和被猎杀之间往往只是几秒钟的间隔或是一个失误之差。最后，我要说《猎杀潜航3》是一款出色的游戏，我们希望《猎杀潜航4》同样达到了玩家的预期，并且为广大玩家和媒体所喜爱。



杂谈

■北京 Griffin

深海幽灵

潜艇的发展历史比很多人想象的都要久远，最早见于文字记载的潜艇研究者是意大利人伦纳德，他于公元1500年提出了“水下航行船体结构”的理论。 1620年，荷兰物理学家科尼利斯·德雷尔成功制造出人类历史上第一艘潜艇，从此，人类的足迹开始侵入到海洋的深处。

人总是把最先进的技术首先应用于军事领域，或者说，是战争的需求才催动了那么多新奇技术应运而生。1861年，美国南北战争爆发。为了打破北军对南军的封锁，亚拉巴马州的霍勒斯·亨莱于1863年和工程师麦克林、沃森一起研制出了“亨莱”号潜艇。“亨莱”号成功击沉了一艘轻巡洋舰，而它自己也因技术缺陷和敌人同归于尽了。直到19世纪末，潜艇终于成为了一种有效的海洋作战武器。最开始，潜艇并不被大多数国家所看好，认为它过于弱小，只是一种旁门左道的偷袭武器，面对强大的海上力量根本没有用武之地。然而在1898年，法国“古斯塔夫·齐德”号潜艇用鱼雷击沉了英国战列舰“马琴他”号之后，这种观念被彻底扭转了。自此，潜艇作为各国海军的重要力量，得到了长足的发展。

两次世界大战为无数种新武器提供了广阔的舞台。在第一次世界大战中，德国海军最为重视潜艇的运用，也是第一个发动潜艇作战的国家，德国潜艇还创下了“一艇沉三舰”的经典战例。在整个第一次世界大战期间，各国潜艇共击沉商船5000多艘，计1400万吨，其中最重视潜艇作战的德国占了其中的1300万吨！潜艇的地位再一次得到巩固，同时也得到了海中幽灵的称号。

稍微了解第二次世界大战的人不会不知道“狼群”战术，最早提出“狼群”战术的是德国海军元帅邓尼茨。邓尼茨在一战中积累了丰富的潜艇作战经验，他通过研究得出结论，护航舰艇只能对付单艇攻击，无法对付协同作战的潜艇群发起的攻击。邓尼茨认为最好的作战方法就是将潜艇部队组成凹形阵，等敌方的船队进入阵中时协同步调攻击，使敌护航兵力顾此失彼，从而对敌造成毁灭性打击，这就是著名的“狼群”战术。“狼群”战术在战争早期取得了惊人的战果，但随着盟军反潜技术的跟进，最终换来的还是失败。

二次大战可以说是潜艇和反潜力量的磨合期，直至今天，这两种力量还在犬牙交错地较量着。如今，海中幽灵已经不再是简单的战术武器，它们还承担着二次核打击的重要责任。先进的制导技术、洲际运载能力及核动力支持下的续航能力，使得潜艇成为笼罩全球的可怕力量。


在静谧的黄昏中巡航

浮上来，这一点是必须做到的。

非战斗状态下（黎明/白天）：①记录天气情况；②确定航行范围；③如果条件允许，将目前的位置报告给总部；如果条件不允许，也要在24小时之内报告情况；④下潜——Ⅰ.保护武器装备，Ⅱ.全速行进，Ⅲ.清理船桥，Ⅳ.下潜到合适的深度（标准是130英尺），Ⅴ.在巡航深度，以1/3航速行进；⑤在黄昏半小时之前准备浮出水面。

非战斗状态下（黄昏/夜间）：①确认在射程内没有声纳目标；②上浮——Ⅰ.以2/3航速前进，Ⅱ.上升到潜望镜深度，Ⅲ.在潜望镜深度，升起观察潜望镜，观察周围情况，Ⅳ.上浮到水面，观察船桥，Ⅴ.以适当的航速在水面上行进；③记录天气条件；④确定航行范围；⑤如果条件允许，将目前的位置报告给总部；如果条件不允许，也要在24小时之内报告情况；⑥在午夜，再次确定航行范围；⑦在黎明前半小时准备下潜。

侦查守则：由于在水面上潜艇比同样级别的军舰更容易受到攻击，因此在确认对方之前，潜艇必须将每一个目标都认作是有敌意的。当然，这需要充分利用自身的特点——隐蔽来做到。

①如果目标是飞机，必须潜水；②远离所有渔船和小船；③远离没有确认的物体；④朝着目标前进，但要保持潜航，以便不被发现，然后发射鱼雷；⑤追踪护航舰队，在进一步行动之前，等待总部的命令。收到命令之后，立即攻击敌人。

4.特殊巡航

其实潜艇并不是用来进行海战的，而是用来执行特殊任务的，因此艇长必须具有敏锐的洞察力和决策力。

任务目标：接到特殊任务之后，艇长要确认任务类型，然后根据任务的类型和要求装备武器。通常，任务类型包括：①护送——Ⅰ.护送部队，Ⅱ.护送特工，Ⅲ.输送补给；②拍照；③搜寻和营救。由于特殊任务的重要性和紧急性，在进行任务过程中，一定要将特殊任务作为最优先等级的事情来做。其间，不要攻击其他目标，除非接到总部命令，以免造成危险。同时，避开任何目标，无线电也要关闭，直到顺利完成任务。

护送任务：通常，护送任务需要将目标秘密送到一个特殊的海岸位置。这些任务一


商船中弹起火

般都是在夜间进行，按照以下步骤进行，成功率会有所提高。

①靠近目标地区一海里之内准备浮出水面；②保持下潜状态，直到夜间，最好在午夜2点浮出水面；③通过潜望镜观察周围情形，避免危险；④确定安全后，放出小船，送出目标；⑤下潜，离开目标区域；⑥安全离开目标地区后，用无线电发送任务结果。

拍照任务：这些任务基本上要求艇长将潜艇开到敌人占据的海港，收集港口的信息。拍照过程要保持隐蔽，不要被敌人发现，这样才能保证信息收集的准确性。因此，在执行任务的过程中，艇长要努力确保潜艇不被敌人发现，并且不要攻击敌人，除非接到总部的命令。

搜寻任务和营救任务：以最快的速度达到目标地点，进行搜寻和营救工作。要知道落水的飞行员或船员不会坚持很久，因此速度至关重要。

救援敌人幸存者：由于空间有限及安全性考虑，总部不会让潜艇救援敌人。通常，都是报告敌人的位置，然后安排其他人来救援。注意，潜艇一定不要带上俘虏和敌人幸存者。



击中敌舰要害部位

5.航海图信息

作为艇长，一定要经常查看航海图，因为航海图不仅能显示海洋和港口名称，还能显示当前战争的状况。比如，敌对国的港口是红色的，同盟国的港口是蓝色的，而中立国家的港口则是绿色的。这在选择攻击船只方面非常有帮助。另外，航海图还能显示水域的深浅。地图上颜色越黑的地方，水域越深。通常，深蓝色水域表示深度大于500英尺，蓝色水域表示深度大于300英尺，浅蓝色水域表示深度大于200英尺，天蓝色水域表示深度大于100英尺，白色水域表示深度小于100英尺。因此，在深蓝色水域可以自由下潜，哪怕是紧急下潜；在蓝色水域可下潜到合适的深度；在浅蓝色水域不要进行紧急下潜，即便是遭到攻击；天蓝色的水域是危险地带，应该立即找到深水区，否则后果严重；而白色水域只能是浮上来行进的区域，不要下潜到潜望镜深度。

六、任务目标

1.警戒

需要达到目标地点，救起降落到海上的飞行员。如果救起5个飞行员，可获得250点声望值。

2.护送突击队员

必须到达目标地点，放下6个突击队员。这个任务的范围通常是3海里，潜艇必须在这个范围内浮出水面，放下突击队员的舢板。完成任务可获得200点声望值。

3.护送间谍

必须达到目标地点，放下间谍。这个任务的范围通常是3海里，潜艇必须在这个范围内浮出水面，放下间谍的舢板。完成任务可获得200点声望值。

4.输送补给

必须达到目标地点，放下带着两个水手和补给的舢板。完成任务可获得200点声望值。

5.巡逻

这个任务要求潜艇在48小时之内停留在100海里的目标范围内，完成任务获得200声望值。

6.照相

必须潜航到目标所在地8海里之内的范围内，用潜望镜拍照敌船。完成任务获得300点声望值。



看你沉不沉

7.击沉

必须潜航到目标所在地100海里之内的范围内，然后攻击并击沉敌船。到达指定范围获得100点声望值，击沉10 000吨位以上的敌船，获得250点声望值。

总之，要成为一名优秀的“海狼”真不是一件容易的事情，尤其是将要在茫茫无际的大海上与敌人进行你死我活的战斗，必须积累丰富的舰船知识和精湛的作战技能，这样才能很好地生存下来，并且获取战斗的胜利。希望大家都能成为优秀的“海狼”。P

WSVG天王之战

■北京 Kratos

WE.IGE.Sky、MYM]Moon、4K^Grubby，世界魔兽界的三大天王，集WCG三届冠军、WEG两届冠军、ESWC冠军和其它无数比赛冠军荣誉的世界顶级选手……这是3种截然不同的路途，世界魔兽的三大巨人如今都走到了职业生涯的岔口：Moon再现锋芒，举起W3金腰带的样子更像是向全世界魔兽高手示威；Grubby面临着“女人和事业哪个更重要”古老话题的选择，逐步走下神坛；至于Sky在W3失利后，已经遇到了自身战术发展的瓶颈，他也迫切需要用成绩再次证明自己……

在最近的WSVG2007中国站比赛的魔兽项目中，包括Sky、Moon和Grubby在内的几乎所有世界级高手都来到了武汉，这样高水平的比赛，任何人都难以轻言夺冠。Sky、Moon和Grubby这3个人互相堪称“一生之敌”，每次交手都足以引起魔坛震动。但这并不是最重要的，英雄间的惺惺相惜才是这出戏最重要的部分，这样的3个男人同台出演，一定比你想像中的更加精彩刺激。而天王们也不负所望，在本次比赛的四强中占据了3个席位，月魔Moon和人皇Sky更是成功会师决赛，以War3之名，上演天王之战。

天王之战第一篇：一波持续强势，兽族愈感无力

WCG的阴云还弥漫在Grubby的胸腔，自从Sky流成熟之后Grubby始终无法真正破解一波流。是再次折戟沉沙，还是如破解吹风一般引领兽人前进？

双方近期交战记录：（WCG2006）WE.IGE.Sky 2:1 4K^Grubby

WE.IGE.Sky vs 4K.Grubby 第1场（地图：TerenasStand）

Sky依然是传统的Sky流开局，早早放下的伐木场预示着二本之后的一波压制和随之而来的带塔一波流即将上演。显然Grubby对此也早有防范，先知引怪后用幽灵狼在雇佣兵营地招募了黄皮。这个黄皮的招募可以说是一举两得，一是可以让大G以更少的损血练级，此外还能驱散水元素从而减缓大法师的练级速度。但是Sky的“一根筋”也是出了名的，频繁召唤民兵仍然让大法师在先知的如影随形下练到了3级。尤其是在练雇佣兵营地时，Sky在5级狗头人首领仅剩一丝血的时候操作了一下部队，让Grubby先知的一个闪电链没有抢到经验，从而使大法师顺利到达3级（**图1**）。



图1

此后Sky的兽王如约登上战场，依照惯例，一波强有力的压制即将到来。而Grubby对此已了然于胸，建造在基地内部的兽栏和野外的灵魂归宿让Sky无物可拆，当Sky深入Grubby基地准备强拆地洞的时候，Grubby更是用他招牌的苦工围人杀掉了Sky的兽王（**图2**）。



图2

此役Grubby损失了大部分步兵和一个地洞，Sky则仅仅损失了一个兽王，可以说是大赚。Sky回家补给后直接带上3个迷你塔和刚刚复活的兽王再次冲向Grubby基地，而此时兵力严重不足的Grubby只能疯狂练级，试图依靠3级牛头人酋长和分矿中可能MF到的吸血光环顶住这一波

波攻击。可惜运气并没有站在Grubby这一边，分矿为牛头人酋长掉落的仅仅是一个毫无用处的神秘腰带，而当Grubby练级完毕回救的时候，Sky的塔已经升级到了2/3 **（图3、4）**。

此后的比赛基本可以用一边倒来形容，面对Sky的塔群和逐渐成型的法师部队，Grubby丝毫没有办法，虽然再次围杀掉兽王，但这已经是强弩之末，在稍作抵抗后Grubby无奈打出了GG。



图3

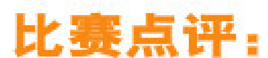


图4

WE.IGE.Sky vs 4K.Grubby 第2场（地图：TwistedMeadows）

第2场Grubby的命运更是凄惨，前期Sky依靠完美的双线将大法师MF到2级，而Grubby则因为追杀大法师连续两次赔上先知的性命。第一次被大法师红血逃脱，第二次则在大法师回城瞬间被点死。心灰意冷的Grubby甚至没有等到真正意义上的带塔一波流到来，在Sky带兽王的一波压制中就早早退出了游戏 **（图5）**。

图5



比赛点评：

Grubby在前期几乎已经做到完美，骚扰、双线、招雇佣兵，前期他做了一个顶级兽族选手所有该做的事。但是一旦比赛进行到中期，当Sky买出兽王，局势就开始慢慢倾斜。直到Grubby承受不了这倾斜的重量，轰然倒塌。

Sky流自被Sky发明到现在成熟地运用到比赛中，已经过了将近两年的时间。在Sky流成熟之后，兽族始终没有能够找到破解的办法。在本次比赛中，Grubby似乎已经迷恋上了单兽栏+单灵魂归宿的兽族万金油配置，或许对于别的人族选手这就已经足够，但是面对Sky，Grubby还是无计可施。

兽族已经走到了求变的时候，如WCG上Grubby的乱矿狼骑游击战术，如Rabbit的对拆WS战术。只有求变，兽族才能走进另一片天空，只有求变，War3中最勇猛暴力的兽族，才不会在面对Sky流时显得那么无力。

天王之战第二篇：一人之下万人之上

自W3之后，Sky的一波流对于Moon已经基本失去作用，而无论是正面的部队对拼，还是开矿坦克强推都对Moon无效。Sky想要站到世界之巅，前面只剩下一个人，第5种族——MYM]Moon。WSVG2007中国站，Sky用新战术继续对Moon发起攻击。

双方近期交战记录：

（IEST）MYM]Moon 3:1 WE.IGE.Sky
（W3）MYM]Moon 3:0 WE.IGE.Sky

WE.IGE.Sky vs MYM]Moon 第1场（地图：EchoIsles）

本场Sky运用了ToD式的开矿暴兵战术，但是开矿后的骚扰相当不利，不但没有阻止到Moon黑暗游侠的练级，自己的分矿反而被黑暗游侠源源不断的骷髅持续骚扰 **（图6）**。



图6

此后Moon始终牢牢控制着比赛节奏，虽然Sky依靠双矿经济暴出了大量的火枪和法师，但是同样双矿的Moon也拥有相当数量的熊鹿，并且依靠高等级的熊猫始终霸占着商店，垄断了群补。有恃无恐的Moon在积攒了80人口熊鹿部队之后直接强拆了Sky的分矿，Sky此时唯有背水一战，但是面对高等级的熊猫加上4个群补，上帝都无能为力。Sky在黑暗游侠到6级之后直接GG。

WE.IGE.Sky vs MYM]Moon 第2场（地图：TwistedMeadows）

一计不成又生一计，Sky在TM上先是二农民敲祭坛迅速练掉地精实验室，然后又是速矿并把大法师顺利MF到3级。此后双矿支持的Sky直攀3本并开始量产坦克。Moon这边也不含糊，耍起了拿手的乱矿流，熊鹿、风德、小石头人一个都不缺。Sky见坦克没啥前途开始转出龙鹰+狮鹫，Moon见状则暴出了大量的角鹰与Sky抗衡，双方人口直逼100。

终于200人口的大战在Sky一片意欲扩张的矿点打响，Moon此前招出的三英雄黑暗游侠完全废了龙鹰的网，Sky空军不敌，在Moon英雄双双到6级之后Sky无奈GG。



图7

WE.IGE.Sky vs MYM]Moon 第3场（地图：TerenasStand）

Moon本场比赛展示了梦幻一般的飞艇操作。在比赛中Sky依然一本开矿，Moon还是骷髅骚扰，骚扰得Sky欲哭无泪。而Moon这边不但顺利开矿，科技进度也远远领先于Sky。Sky招牌式的飞艇骚扰也被Moon的一只角鹰废掉，再加上被Moon的飞艇操作打击，数次冲击Moon分矿未果的Sky很快打出了GG（图7）。

WE.IGE.Sky vs MYM]Moon 第4场（地图：TwistedMeadows）

从败者组出来的Sky，在丢失了一场之后压力巨大，不过一向心态良好的Sky依然微笑对待。在比赛前一天笔者打听到Sky研究了一个大招对付Moon，想来将会在这一决定性的一盘中使用。

但是，龙鹰一波流——这个貌似Sky流的改版在仓促使用后败下阵来。纵观整场比赛，Sky双农民速建祭坛，首发大法配合民兵MF 6级石头人，将Moon的骚扰降到了最小化。这个在上一盘TM对决后得来的教训，使Sky变得更稳健。接着Sky再次用民兵强行把分矿练完，然后速矿。大法迅速达到3级，而Moon的骚扰也被逼告一段落。

在大家都想着Sky会一波流过去的时候。Sky却把基地升向了3级，并且买了飞艇，看来似乎是想利用飞艇骚扰Moon的木头采集或者分矿建造（图8）。可是这个意图给Moon分布在地图角落的各色小探兵（小精灵）看在了眼底，并且迅速放下了一个风之古树开始生产角鹰兽。

图8



图9

熊猫在这时带着DH满地图的极限MF，找的都是些大的练怪点，配合生命树以及战争古树，英雄等级也在一刹之间飙升（图9）。当Sky的飞艇划过Moon的分矿时，战争爆发了。由于一个角鹰兽的存在，Sky无法利用飞艇逃走，步兵几乎全歼。Moon英雄等级再次提升，双双到3级。双方各自收兵之后。Sky带来了最猛的一波，三狮鹫笼暴出的龙鹰以及民兵冲向了Moon的分基地，这时候Moon的兵力非常少。为求稳健他放下了另一个生命之树，同时两个高级英雄配合熊的加血技能以及小鹿的减速把Sky逼回城（图10）。虽然Sky的塔林成立了，但是高级熊猫和熊拆塔实在太快，龙鹰在高级带毒球的DH和熊猫面前纷纷化成经验。塔一个个减少，Sky的胜望也一分分减少。当Sky面对Moon双5级英雄和大量熊的进攻，只好打出了无奈的GG。



图10

在TM这张地图里面暗夜很难阻挡人族速矿，速矿带来的后果就是科技的落后。可是Sky却选择了骚扰拖延，把科技提起来。但是两者都做得不够彻底，升了3级却没有出狮鹫配合龙鹰，也没有出圣骑士保护英雄。如果单单是龙鹰Rush，为何又那么执着升3级呢？Moon正是看到了这一点，也同时开始了乱矿补给经济，同时保证了自己科技的攀升以及英雄等级的高度。龙鹰对熊的杀伤实在太低，而在高级英雄面前又容易化成经验，如果配合了圣骑士以及狮鹫，或许Moon就没那么轻松了。

比赛点评：

记得Sky在W3惨败之后曾经在Blog上说下次一定能够战胜Moon，虽然他这次没能做到，但是我们可以看到他的努力。4场比赛，完全不同的4种打法，Sky已经完全抛弃了曾经在对暗夜比赛中攻无不克的一波流。是的，转型，我们的人皇正在他的转型期。

反观Moon，第5种族在2006年的沉寂之后终于迎来了他的再次爆发，WSVG2007中国站的冠军毫无疑问是个含金量相当高的冠军，虽然韩国诸鬼王集体低迷，但是在胜者组决赛中战胜Susiria也能说明一些问题。看WSVG中的Moon，在对阵除暗夜以外的种族时只能用“无敌”来形容，希望他能持续这样的状态，让我们继续看到他的表演。

天王之战总结篇：

War3走到今天，各个种族对战术的挖掘似乎已经走到一个尽头，如Grubby那么长时间以来也破不了一波流，如Sky无论怎样变化也无法战胜Moon，当战斗中的灵光一闪已经无法抹杀种族或战术之间的差距，那么比赛将不再令人热血沸腾。

诚然选手们的操作日益精湛，诚然选手们的意识日渐成熟，但是种族战术对于胜负的影响也越来越大。虽然比赛仍然跌宕起伏，虽然局面仍然充满变数，但是当我们能够凭借前期的一些条件来判断胜负，我们的War3已经逐渐褪色。

我们不能否认War3是一个跨时代的经典，我们同样不能否认经典也会老去，当选手对War3的理解已经趋于极限，决定他们比赛胜负的将不再是他们的操作、意识甚至是运气。

尽头？当5月19号暴雪自豪地向全世界展示他们的最新游戏，他们是否还记得，《魔兽争霸III》曾经带给他们的荣耀？P



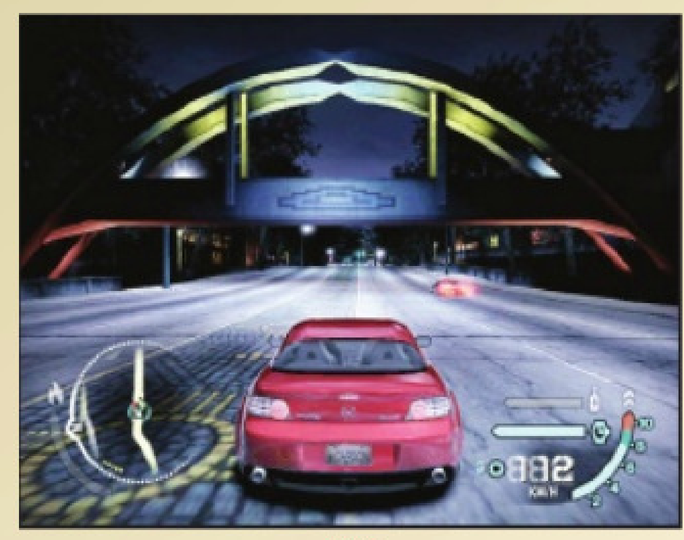
《极品飞车——生死卡本谷》魔鬼教程

■安徽 郭臧明

车队成员的选择

我们是一个团队，队员是你在比赛时唯一可以帮忙的人，要善于利用他们，他们可以帮你找到赛道上所有的隐藏捷径，挡住车辆，还能帮你牵引路线，阻挡风速。

可是要记住，第一个冲过终点线的人必须是我们自己！所以，不要选择探路车作你的伙伴。其实要征服一张地图起码要开上十几次重复的赛道，还有什么隐藏路径你不知道的？其次，开牵引车的伙计很有可能会挡在你跑车前阻碍你享受冲过终点的乐趣（**图1**），所以探路车其实是可以省去的。


图1

其次是牵引车辆，牵引车辆就是让队友在前方为你开道，跟着他们车尾的气流跑，不但可以减少阻力提高速度，还能在警车来的时候当挡箭牌！但是，这只有在和队友配合默契的情况下才能发挥出最佳效果，如果配合不好，反而事倍功半。

个人认为最实用的队友车是阻挡车（**图2**），他们不但可以帮你挡住前面碍眼的对手，还能在带头领跑的时候为你拦住那些在你身后想超车的家伙。最重要的一点是，他们会在要超过你时乖乖减速跟在你的身后。


图2

弯路技巧

Palmont City主要是山路多（**图3**），所以要学会方便灵活的过弯技巧。过弯道的重点在于入弯时机的选择、减速时间和NOS的运用，Palmont City的弯路大多数都很宽，入弯的时机并不难把握，在快要接近内侧弯道的时候向外侧稍微偏向一点，然后再向内侧入弯是初学者的最佳选择。要记住过弯时无论发生什么情况，启动减速时间不要超过1秒，否则你的速度会降低到3位数以下，而且方向严重偏移。要先外侧偏移，短暂启动减速时间，然后直接开动NOS助推，这样可以让车辆在短时间内迅速启动。

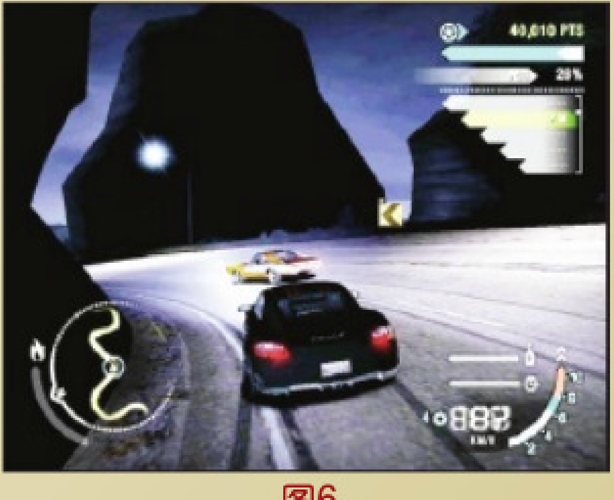

图3


图4

下面是重中之重，就是在Boss战中的山路过弯技巧。在Boss战中是没有减速时间和NOS的，因此手动驾驶过弯的技巧要比辅助性的过弯方法困难许多，一定要学会放开油门，一直踩着加速只会让你加速坠崖。在快要入弯之前大约0.4秒左右向外稍微偏一点（**向外侧偏的幅度不要过大，图4**），然后在保证没有踩油门的情况下踩刹车同时打方向，打方向的幅度要小，刹车不要踩长，车尾过弯后再加速（**图5**）。


图5

Boss战分两场，不要想着第一场就追上对手直接Kick Out，这种几率低得可怜，此时的主要任务是跟住前车（**图6**），到了第二场才是我们发挥的时候，不要有剧烈碰撞，控制速度，赢家就一定是你！


图6

车辆改造

首先是引擎，左边是扭力，右边是马力，有很多人对这两个概念很模糊，其实简单来说，就是极速和加速

度！如果要走弯道多的山路，就可以把滑块向扭力那边调一些，升一点加速度，特别是山路追逐赛。反之亦然。

其次是悬吊系统，它里面左边的选项是转向过度，右边的选项是转向不足，选择转向过度的话入弯时车尾会很“飘”，就是说能提供更大的转向角度，而选择转向不足的时候，在入弯时车头的阻力会增大，可控性更强，不过转向度就不够了……我推荐调整为转向不足，这样虽然平常过弯不是很方便，但是如果使用漂移效果就会相当实用。

接下来是NOS，氮气增压装置，左边是速率，右边是持续时间。顾名思义，选择速率会提供更快的推进速度，但持续时间很短；右边则相反，提供长时间的推进而速度却不尽人意。

下一个是轮胎，左边的选项是甩尾能力，右边的选项是抓地力。简单明了，推荐在弯路较多的赛道或者是山路时改装偏向甩尾会比较好用，但只是在这种时候好用一些。

再接下来的是刹车，左边的是后刹偏重，选择后刹车时速度降得飞快，过弯非常方便，结合上一条，在山路追逐战很有效；右边的前刹偏重，就是最典型的无技巧硬甩，车头固定，车尾大幅度甩动，转速下降。

最后是涡轮增压，左边的选项是低转速RPM，右边是高转速。其实效果等同于第一个马力选项，向左边滑就是提升加速度，往右边滑就是提升极速。P

《真·三国无双4 Special》无限连技巧解析

■安徽 启明水

首先要声明，虽然称之为“无限连”，但是354S中的战场变化很快，影响连击的要素很多，要想舒舒服服地将敌人的阳炎化武将点火连到死比较困难。我所提供的这些是除了五方无限连之外个人用得比较熟的无限连击。

1.魏延C6无限连

虽然魏延的C6远不如他的C3霸道好用，但是却可以用作无限连。具体方法是对敌人使用C6（但是最后结末式吹飞不要出，否则就无法连了）并且打到一定的高度，然后就可以按照这个方法无限攻击了。不过并不推荐直接用C6，可以考虑用C3+飞龙甲取消+跳方+C6无限。

2.魏延C3无限连



魏延C6无限连

魏延那霸道的C3可不能浪费，不过这个无限连必须要飞龙甲的支持。具体方法就是先使用C3+飞龙取消+跳方+C3（结末式不要出）+跳方+C3无结末式就可以无限连了。这个连招比较适合C6无限连技巧不熟练的玩家。

3.孟获JC+C6无限连



孟获JC＋C6无限连

孟获的这套连招也是非常实用的。孟获的无双非常霸气，但是由于4级武器的缘故，对付阳炎化的斗气武将往往会出现小兵全部清空而武将还屹立不倒的情况，这时就可以使用连招了。首先JC绕背将敌将打出硬直，然后出C6+JC+C6就可以无限连击，如果佩戴炎玉可以很快将其解决。

4.凌统C4无限连



凌统C4无限连

凌统的C4堪称354S中头号无耻C4，但是大多数人都不会用它来无限连。因为要达成无限连的话，必须要先将敌将打到浮空，那么最好的就是用C5，然后就可以不停地使用C4来连击了。不过笔者要说的是，这个连招的确非常难连，因为凌统的C4会将浮空的敌人打得四处飞，要求有非常快的反应速度。

5.许晃C6+J方无限连



夏侯敦JC无限连示范
许晃C6+J方无限连

许晃的这套连招就是通关杀敌的利器。如果感觉C6伪连对付敌人比较吃紧，可以用破防的JC将敌人打浮空再连，非常简单又实用的招数，除了要注意跳方起跳的高度外没有什么难度。P

秘技屋

《无限试驾》秘技 Test Drive Unlimited

Editor Mode：解开编辑模式（必须得到专业状态Pro status）
Photo Mode：解开照相模式（必须获得Amateur level水平）
The Legendary Record：解开传奇记录（达到Champion level程度 450分）
The Reward：解开悬赏（达到Expert level程度 180分）
Bike Showrooms：Bike陈列室，获得摩托车（找到岛上所有的车展处）

解锁其他车辆

Alfa Romeo 8c Competizione：完成全部Tour of the Island任务即可解锁此车
All Challenges ope：获得冠军等级即可解锁此车
Chrysler Firepower Concept car：完成所有的送信、送货任务即可解锁此车
Chrysler ME Four-Twelve：完成所有的竞速挑战并且全部获得金杯即可解锁此车
Ford Island：激活“专家等级”即可解锁此车
Ford Mustang GT-R Concept：完成所有的运车任务即可解锁此车
Ford Shelby Cobra Concept：完成所有的TopModel任务即可解锁此车
Ford Shelby GR-1 Concept：完成所有的极速挑战并且全部获得金杯即可解锁此车

《生化危机4》武器修改 Biohazard 4

首先打开游戏和修改工具（以GameMaster为例），我们先来修改子弹的数量。这个游戏的武器子弹数量设置比较特殊，显示数值跟实际数值比例为1：8。比如游戏中手枪子弹有10发，我们就要搜80，9发就搜72。最终会找到一个地址，比如07231636（不知道是不是固定地址，我找了好几遍，初始手枪子弹数值都是这个地址）。OK，切换到存储器编辑选项来到这个地址。从07231620开始地址排列顺序为：

7C 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 23 00 01 00 01 00 00 00 50 00 02 01 00 01 04 00 14 00……

其中0723162E处的23H为武器代码，我们可以通过修改来获得其他武器，像07231632处的01为武器代码专用，如果是使用类道具此处一般为0。07231634和07231635为武器等级代码，1级为00 00，2级为11 11，3级22 22，依次类推，最高为55 55。07231636和07231637为子弹数量，修改时请改为8的倍数。07231638和07231639为坐标，其中07231638为横坐标，以最左边为1；07231639为纵坐标，以最上边为1。0723163A为道具存放状态，0为正常，1为竖放。0723163B为武器专用代码，请改为1。0723163C以后为下一道具代码。至于武器的代码现给出几个作参考：37为手炮，30为TMP，其他的自己试一下吧。武器修改难点主要是坐标不能冲突，否则物品会消失。

问题交流

问：安装了《上古卷轴IV——湮灭》怎么没有新的图标进入游戏？

答：《上古卷轴IV——湮灭》只是在原版的地图上加了一个新地图，你需要先进入原版，然后在原版的地图中经传送门传送到资料片新增的地图里。

问：在《黑暗史诗》里，感觉钓鱼拉钩的时间是随机的，有时候反应特快，鱼照样跑，有时候故意延迟一会儿拉钩，还可以钓上来，有没有100%成功的方法？

答：1.来到钓鱼点，打开物品栏（I）；
2.甩下鱼竿，在鱼竿入水之后，打开宠物物品栏（P）；
3.然后等着，注意声音，当听见“扑”的一声，就是鱼上钩的声音（可以改成其他声音的\Fate\Sounds\Fishsplash）之后，在宠物物品栏最下面一排的中间处（其实就是拉杆那个框应该出现的地方）点一下；
4.关闭宠物物品栏，鱼100%上钩了。
其实只要是在鱼竿入水后随便打开左右2个栏目把屏幕完全覆盖，让时间停止就可以了。

问：在《两个世界》里学习技能的人总找不全呀，像学习Starting Drawt Alchemyr技能，能告诉一下学习各技能都在什么地方么？

答：Berserking：兄弟会的外营地（地图右上）
Double Blade：兄弟会的外营地（地图右上）
Deadly Pirouette：兄弟会的外营地（地图右上）
Stun：兄弟会的外营地（地图右上）
Unhorse Strike：兄弟会的外营地（地图右上）
Balance：兄弟会的外营地（地图右上）
Knock Down：兄弟会的外营地（地图右上）
Starting Draw：Vesits的马厩（Tharbakin城上方）
Fast Drawing：Vesits的马厩
Death Strike：马厩和地图左侧湖的中间
Stealing：马厩和地图左侧湖的中间
Disarming Arrow：Cathalon市场附近
Multi Arrow：Cathalon市场附近
Overdrawing：Cathalon市场附近
Precise Shooting：Cathalon市场附近
Piercing：Cathalon市场附近
Blinding Arrow：Cathalon市场附近
Pull Shield Down：Cathalon市场附近
stone skin：Rovant村庄中黑衣人
Alchemy：Rovant村庄中黑衣人
Water Magic School：Qudinar或THARBAKIN或Cathalon
Earth Magic School：Qudinar或THARBAKIN或Cathalon
Necromancy：Rovant村庄中黑衣人
由于NPC名字有部分是随机产生的，所以在此没有列名字，但他们的所在地是固定的。P



游戏背景　扫雷

COUNTING STARS OVER THE NORTH POLE
在北极点数星光（中）

2007儿童节版

■ 北京 GHOST

林晓：这真的是以扫雷为背景的游戏小说吗？真的是。既然平衡球和打企鹅都能发挥想象力，凭什么扫雷不可以。我本人还写过空当接龙的游戏小说呢——一切全看你有否想象力，而想象力来源于你对生活的感悟以及知识的积累。读万卷书，不如行万里路，古人的话，老有道理了。现在是6月下旬，准备以仙剑为背景写游戏小说的人抓紧，还有仙剑的活动也抓紧，时间不等人啊！否则，数星星的这位威亚同学就不会离开他的小屋。究竟发生了什么事情，请继续阅读——

首领终于来了，他看上去和往常不大一样。另一点奇怪的是鲁道夫和他一起“走”进我的小屋。鲁道夫只有轮子没有脚，是不能用“走”这个字的，但我不知道该用哪一个，蓝妮也没教过我，当然首领更不会回答这种无聊问题。

“您好，首领。”我和他打招呼。我当然不会和鲁道夫打招呼，他对我试图交谈的任何尝试都没有反应，我早就知道了。

“你好，威亚。”首领对我笑了笑。我觉得他笑得很勉强，他不是来责备我工作效率低下的吧？很可能是的，因为我经常想着蓝妮为什么老不来而忽略了移动小箭头或是在明显应该标记不可读的方块上点下左指。

“你需要额外休息吗？”首领问我。我不知道“额外休息”是什么意思，从来没有人和我提到过这个概念。我想去查中心电脑，但首领阻止了我。

“看来我猜错了，应该让蓝妮来见你。”首领说完和鲁道夫一起退出了我的小屋。我惊奇地注意到连首领本人也是倒退着出去的，他虽然有脚但并没有移动它们！蓝妮在第二天代替鲁道夫送来了美味的食物。她什么话也没说，只是坐在一旁静静看着我。我知道我该工作了，于是我开始数星星。这一次数星星很不顺利，似乎星星的数量不止99颗，因为无论往哪个方向试探都遇到连续的数字提示，几乎没有空白方块。我努力分析着数字提示的规律，试图找到越过那些不可读方块的路线，但我还是失败了，首领沮丧的面孔呈现在屏幕正中。

“你知道他们为什么要你在这里扫雷吗？”蓝妮问。我没有回答，除了觉得沮丧外，我也不知道怎么回答她的问题。很久以前我就问过中心电脑这个问题，它先是说我没有权限知道这个问题的答案，后来又说这是给我的工作，但我觉得可能还有别的原因。我也向首领提出过这个问题，首领说他暂时没时间给我解答。我本来也想问蓝妮的，但她一直说这只是游戏，既然是游戏就不需要什么理由了，所以我也没问，想不到她竟然要问我这个问题。

“中心电脑快要坏了。”蓝妮又说。她告诉我中心电脑已经不能正确记录星空的变化，这就是我刚才遇到一片星星数目远多于99颗的原因。虽然我不相信中心电脑会坏，但蓝妮的解释至少是合理的。我问她我们是否要立刻把这件事通知首领，她说没必要，因为这些天首领早就在忙着中心电脑的修复工作，甚至蓝妮也参与了。

“即使是孩子，也必须负起星球的命运之责。”首领在中心电脑广播了这样一句话，我知道他是在召唤蓝妮，因为这个星球上现在只有蓝妮是孩子。我提醒她应该回到自己岗位上去，而不是在我的小屋里看我工作或是玩游戏，也不该提出或者思考为什么要我做数星星的工作这种无聊的问题。

“那我走了。”蓝妮说着离开我的小屋。在她轻轻掩上屋门的时候我看到她的眼睛里充满了液体，那是我见过的最美丽的一双眼睛，却是如同中心电脑所说，是充满了最纯净的悲伤。那一瞬间我真想叫她回来，但我知道那没有用，她悲伤一定不是至少不仅仅是因为我，或许是因为在这个星球上谁也无法逃避责任吧，所以我也必须回到数星星的岗位上去。

我在首领脸上点左指，首领恰在此时广播“中心电脑故障已经修复，各单位请及时汇报作业进度。”

我没有作业进度可汇报，我的作业刚刚开始。我移动小箭头到灰色屏幕的正中央，点下左指。我每次都是从正中开始数起，那里从来没有出现过不可读方块。首领进来了，他一定是刚广播完就来到我的小屋。他的脸色比上次见到的好一些，但是我觉得他十分疲惫，或许需要额外休息的是他。

“那一天就要到了。”首领说。这是我第二次听到有人提起“那一天”，第一次是蓝妮说的，那时候首领很生气的样子，似乎蓝妮说了什么大逆不道的话一样。我后来问中心电脑和首领，他们都不肯告诉我“那一天”到底是什么意思，但他们一定知道；蓝妮也知道，但她也不说，没有人愿意解答我的疑问。

“我们一直在努力避免那一天的到来，或者说，努力说服自己我们可以避免那一天的到来。”首领似乎是在和我说话，但更像自言自语。我听不懂他的意思，他这句话里包含了太多我没学过的概念。我知道什么是努力，也知

道什么是避免和说服，但是除了不明白“那一天”是什么意思外，也不明白什么是“说服自己”。中心电脑说只有某人不想做什么事情，但是别人想要这个人做的时候才需要说服这个人，就像首领他们，甚至我自己也曾经试图说服过蓝妮一样。虽然我们失败了，但是我们曾经努力说服她，然而我不知道怎么样努力说服自己。

“我们开凿了矿井，我是说，开凿了深入地下的居所，几乎抵达这个星球的中心。”首领说着用手在屏幕一角点了几下。那片灰蒙蒙的还没有数完星星的天空消失了，代之以漆黑的一片。我以为屏幕坏了，或是被首领关闭了，但是那一片漆黑中很快闪烁出了几颗小小的亮点。我不知道那是什么，只知道它们在向屏幕中心移动。

“我们在地下两百个长度单位处建立基地，你、我、蓝妮和鲁道夫都住在这个基地里，我们所有人都在这里。”首领继续说着。我没注意听他，因为我看到一个走近屏幕中心的亮点，它逐渐变大变清晰，让我可以看到那是一盏头灯。头灯是太古时代矿井里用的照明工具，它安装在一顶头盔上，头盔是戴在人的头上用来保护头部的物品。我看到的这个头盔就戴在蓝妮头上，我看到了蓝妮，她在屏幕正中向我招手微笑，这是我在屏幕上第一次看到首领以外的人。

“我们将离开这个星球。”说话的是蓝妮，她的声音通过不知道藏在哪里的播音装置发出。过去只有首领使用这个装置，刚才他还在用它广播，看来蓝妮已经正式接手了首领助手的位置。她长大了？但我看不出她有什么变化，至少没有变得和首领更相像。这样好，因为首领实在不够漂亮。

“或许我们需要你的帮助才能够离开这个星球，威亚。”首领声音低沉。他如果一直这样说话我会稍微更喜欢他一些，因为他平时说话总是和广播里的声音一样，当然刚才蓝妮在广播里说话的时候声音和首领的广播不一样。

蓝妮的灯光继续变大，笼罩了整个屏幕。一瞬间我觉得头晕目眩，仿佛整个房间都被灯光照亮，接着我似乎失去了知觉。当我重新醒来时，屋子里已经多了好几个人，其中有蓝妮，还有鲁道夫，更多的人我根本从未见过。

“撤离按计划进行！”这是首领的声音。我左右环视，发现屏幕不见了，周围墙壁陈设也略有不同，我意识到我并不是在自己的小屋，我是第一次离开那里。

“我要工作，我可以做什么工作？”我问最近的一个人。那人不理我，急匆匆地走了。我又问另一个人同样的问题。那人有绿色的长胡子，长着4只手和3条腿，头上还有8只眼睛，是我见过的最难看的家伙之一。

“去，去，去，没有腿又只有一只手的废物能干什么？老老实实在投射舱躺着吧，别惹恼了老子，否则把你丢在矿洞里！”那人没来由地训了我一顿，也匆匆忙忙走了。我这才注意到我居然连一条腿也没有。其实没有腿的人或者机器人也很多，他们多数是用轮子移动。但是我身体下面也没有轮子。我现在明白为什么我从不离开小屋了，因为没有别人帮助，我根本无法移动，那么说我现在就是在投射舱里了？投射舱里现在已经没有几个人了，鲁道夫还在，它呆站在一个角落，似乎给人拔了电源一样。我叫它，它一如既往地不理会我，当然，如果它给人拔了电源，本来也无法做任何事情。但我现在也无法做任何事情，除了说话。我需要一个带有双键的摇杆，当然还有屏幕，那样我就可以继续数星星。我对一个似乎还可以移动的机器人说这些话，它答应一声出去了，但很久也没有回来。不断有人进出投射舱，大多数人是在搬运各种物品，还有一些机器人像鲁道夫那样进来之后找个角落一站就不动了。首领和蓝妮都没有出现，那个我派去找摇杆和屏幕的机器人也没有再回来。不会是惹恼那个老子被丢进矿洞了吧？那个自称老子的家伙也进来过几次，都在离我很远的地方放下4只手里的东西就走了，可能根本就没看见我。我也不想让他看见，万一被丢进矿洞我自己肯定爬不出来。

“威亚，你怎么在这里？”蓝妮的声音！我没回答，因为我确实不知道为什么会在这里，我应该在我的小屋继续数星星，现在每个人都在忙着工作。

“鲁道夫，把威亚带去控制室！”蓝妮命令站在角落里发呆的机器人。那个大铁家伙用两只手托起我，空出来的第3只手正好用来开门。蓝妮抢先走出门，鲁道夫托着我紧紧跟随。我这是第一次置身于室外，周围很黑，但蓝妮的脚步绝不犹豫，似乎早已熟悉了这些幽暗的甬道。不时有几个人匆匆忙忙地和我们错身而过，大多数人根本不理会我们，偶尔有人和蓝妮打声招呼，她也不回话。

“过去，我们用二型智慧体协助矿脉探测和巷道走向设计，现在我们恐怕不得不用他从事另外的工作。”首领的声音，从不知道什么地方传来。

“他太慢了，他没有时间观念。”蓝妮的声音同样在空中漂浮，与正领着鲁道夫匆匆赶路的那个少女的身影似乎毫无关联。

“这看来是我的错误，我能做的一切已经做完了，现在我把全部指挥权移交给你。”首领的声音。

“不，你还是我们的首领，我们不能没有你！”蓝妮抗议。

“首领不能犯错误，你知道的。首领必须对所有的人负责，对我们这个星球负责，因此……”我没有听到后面的争吵，因为我们已经来到了喧闹的中心枢纽升降站。

蓝妮指了指一处不起眼的黑色入口，对我说：“那就是你过去住的小屋，现在我们要去北极。”

“北极？”我无意识地重复这两个字。我知道北极的含义，它代表星球表面上的某一点，星球的自转轴通过这一点。这样的点其实共有两个，分别被称作南极和北极，区分这两点的原则是上北下南。所以我们乘电梯一直往上，这时我意识到所谓的投射舱被远远丢在了我们的脚下，为什么控制室要在北极而投射舱在很深的地下呢？

“因为我们本来就是一艘飞船。”蓝妮没等我提问，自己作了回答。（未完待续）







编辑部的故事

林晓：某日，编辑部里的某人忽然主动表示，昨日他一高兴就虚构了篇编辑部的故事，能否给读者一阅？好吧，这种娱乐与主动为人民服务的精神，怎么我也该支持一把的……

夜深！

■本刊编外八卦记者 cOMMANDO

夜已经深了。

《大众软件》杂志的郑首长坐在机器前，双手在键盘上舞动。他的面容时而凝重时而轻松，面前的屏幕也不时变化着。在昏暗的灯光照耀下，他显得那么疲惫。

责编小明在旁边坐着，看着郑总的工作，渐渐地觉得头有点发沉，迷迷糊糊地打起盹来。

半梦半醒之间，小明感到身上暖和了许多。他睁开眼，发现郑总的大衣已经披到了他的身上，而郑总仍然在机器前努力地工作着。

“首长……您穿……”

小明赶忙把大衣拿下来，双手要给郑总披上。

“娃娃，穿上……”郑总头也不回地继续工作。

“不，首长，您穿……”

“小鬼，让你穿你就穿嘛。你正是长身体的时候，晚上熬夜不好，快去睡吧。”

“不，首长，您还没有睡呢。”

“我这边时间还长着哩……”郑总笑笑，点起一根烟抽起来。

“首长，您今天已经抽了8盒了……”

“不要紧，不要紧，现在形势危险，敌人不让我休息嘞……”

郑总挥挥手，继续开始工作了。

45分钟过去了，小明把门口打扫干净，回到窑洞。突然听到一阵平稳的呼吸声，郑总已经靠在椅子上睡着了。

睡眠中的郑总面容显得如此慈祥，他的胸膛均匀地起伏着，脸上写满了疲惫，面前的屏幕上还不停地闪动着什么。小明看到此景，心中的激动无法抑制。

郑总啊，为了整个《大众软件》能够按时出片，您日以继夜地忙碌。累了，就抽一根烟；困了，就靠在椅子上睡一会儿。你的面前总有一大叠的稿件等待你来检查。郑总啊，你心中装满了杂志，装满了读者，惟独没有你自己！

小明的眼睛湿润了，他轻轻地从墙上取下了挂毯，披到郑总的身上……

突然“砰”的一声巨响，窑洞的门被撞开了。一个身材魁梧的人浑身滴着雨水冲了进来，是应用旅汪政委。

“老郑，快！我的稿子又出二遍了，就在这里，抓紧时间看！”

“嘘……”

小明正欲制止汪政委，可是已经迟了。郑总已经醒了过来，他揉揉眼睛，一挺身坐了起来；接过汪政委的文字样，低头工作起来。

“汪政委，先让郑总休息一会吧，他已经两天没合眼了。”

小明赶快上前阻拦。

“乱弹琴！我生是大软的人，死是大软的鬼；为出片而死，死的光荣！”郑总一拍桌子，大声地喊道，“来，老汪，我们来研究研究！”

“郑总，你不能再干活了……你……你会累坏的……”小明几乎是带着哭腔喊。

“小明……”郑总长叹了一口气，语重心长地说，“我以前是怎么和你说的？要是没有电脑，我郑某人现在还是个长工。电脑给了我第二次生命，大软教育了我，让我从一个穷长工变成了一个新闻工作者。现在我只有努力工作才能报答人民。你知道吗，现在还有多少人没有电脑？还有多少人有了电脑而没读到我们的杂志？要清醒啊，我的同志！我们的事业还只是一个开端！”

“可是……”

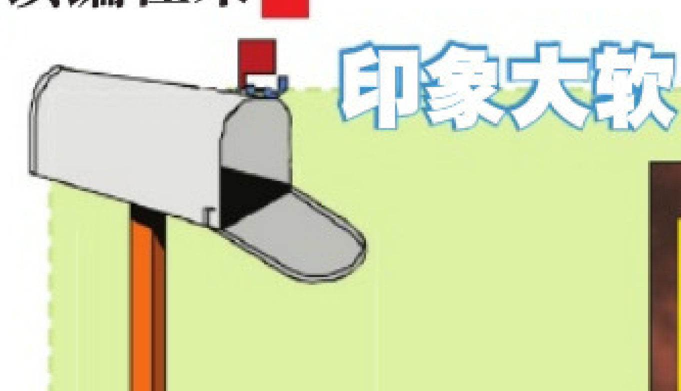
“可是什么？”郑总的眼睛发亮……“小明，你想一想，有一天，全世界的人都手捧着我们的杂志，大家亲如一家，没有压迫，也没有剥削，大家自食其力……”

小明的眼睛里充满了憧憬，入神地听着。

“到了那个时候，我们的世界该多美丽……我们的人民该多幸福……”郑总描绘着美丽的前景，小明双手托腮，仿佛进入了那个世界。

窗外，天悄悄地亮了。





印象大软



《一声枪响的网络流传》揭露的只是冰山一角，像以前的虐猫女、铜须门等事件一样，中国的一些网民一向爱站在受害者头上挥舞道德大旗，以掩盖自己网络暴民的嘴脸。关于这起美国枪击事件，媒体曾报道犯人酷爱电脑游戏，又造成不少社会学者捕风捉影，对游戏举起道德大棒。那么，为了争论犯罪嫌疑人的身份而丑态百出的人们，跟那些打击游戏的学者们又有什么区别呢？缅怀逝去之人后，除了狗仔鸡婆，还有许多正事要干呢。**（刘纯根）**

这期杂志吸引我的是细节。以前大软的文章都是力求客观、严肃而公正，而现在我欣喜地看到大软在尝试着作一些改变，一些探讨性的文章经常出现。例如在“读编往来”栏目中可以看到读者对上期“幻3”攻略中的评论文章“中文单机RPG的唯一希望”的评价，在下期介绍中我们将可看到“RPG单机的尽头是网游”的反驳文章。我认为，多一些不同的声音固然很好，但一定要适当，不要使大软成为大家的拍砖地，在这个基础上去探讨IT与游戏的一些敏感话题，定会非常精彩！**（viva）**

我深知办好一份杂志的不易，特别是作为一份年轻人的杂志，必然遭到许多挑剔甚至苛刻的眼光。很幸运，你们做到了，很钦佩你们的作风和毅力。但我不得不说的是，守住这“一亩三分地”，使之不要在社会洪流中迷失，仍需要更为不懈的努力。而杂志中过多地插入广告，也一度扰乱我阅读的兴致。我希望你们能创新性地解决这个矛盾，为阅读的快乐锦上添花。**（师楚）**

本期的《命令与征服3》专题攻略，我已经期待了一个多月。看到这款DirectX 9.0大作的登场，不管它是不是1995年那部经典作品的3D翻版，我觉得都是有划时代意义的。记得我接触的第一款电脑游戏就是当年的《命令与征服》，到现在我还对该系列情有独钟，C&C和Westwood可以代表我游戏生涯的全部了。其实我也很喜欢“魔兽世界”，很喜欢“帝国3”。我身边的玩家们对C&C及一些非主流游戏的恶语中伤态度，给我的触感颇深。其中有的人明明不喜欢玩“魔兽”，却也大言不惭地夸赞它，不惜贬低自己的爱好，来说明自己有多时髦。我觉得之所以中国的游戏产业远远落后于欧美，玩家的态度也是很重要的。我不知道为什么国内的很多人以是否时尚来作为自己的审美标准。如果时尚就是好，不时尚就是不好的话，一切都随波逐流，这样的话中国的游戏产业能有发展吗？恕我的话偏激了些，不过我还是觉得，一味追求时尚而否定自我，是多么可怜、可悲的行为。人总是要有些个性的啊！**（陈番）**

林晓：2007年第12期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

“明基BenQ”2007年度《大众软件》读者调查

认真填写答题卡（见本期读者评刊表插页），并于2007年7月1日之前（以当地邮戳为准）寄回北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“2007年度读者调查”收，邮政编码：100036（请将答题卡上的读者调查标志剪下贴在信封正面，即可参加抽奖）。



答题卡复制有效，但每人只能填写1份，如果发现重复，则取消参加活动资格。

林晓：“大众情报站（P.I，Popsoft Information）”专门刊登各地信息员发来的当地信息、IT动态、杂志反馈等内容。欢迎各地热心读者为这个小栏目提供精彩内容。

郑州：随着《跑跑卡丁车》的流行，韩国高手们的武器——键盘也逐渐成为大家关注的焦点，这款为众多高手喜爱的韩国三星PXB-3000近日正式登陆河南市场。键盘采用银色面板，黑色按键，典雅大方，键程合适。原先这款产品国内并无代理，消费者只能选择水货或者邮购，质量很难保证，行货的出现无疑改善了这一状况。**（张鹏程）**

北京：第09期的大软知识性更强一些，从专题企划到硬件评析都渗透着一定的深度。其实我真正想赘述的不是这些学知识的文章，而是本期极限竞技的内容。当我买到这期大软草草阅过目录后，这篇追述消逝Hacker的文章，被排在阅读榜首的位置，让人从心底透着一睹为快的感觉，而对职业玩家生活的那份神秘也增添了这篇文章的可阅读性。当时《大众软件》对这支战队在入巅峰不久后就宣布解散的报道，让游戏迷们倍感惋惜，这篇后续的写真可以算是众望所归吧。晶合快评中提到的5福娃似乎有了和索尼克、马里奥同台竞技的机会，不得不让人感到兴奋。如果发行的真的是一款NDS游戏，看来出手求购一台NDS是不争的选择了。**（解春睿）**

乌鲁木齐：第09期杂志又晚了一天才拿到手，不知道是不是运输上的问题哦，希望下一期会准时买到。冰河或者生铁的专题企划是每期都要好好读的文章哦！这一次“狼”真的来了，英特尔真的开始大举进入中国内部市场了，为我们带来的不仅仅是25亿美元的投资，还有他们先进的技术以及科研人员。为我们带来这么多的同时给国内的大IT厂商带来的当然就是巨大的生存压力，毕竟我们国内的厂商比起这些国际巨头那可是蚂蚁和大象的差距！当然这些也许不是我们这些使用者关心的，我们关心的还是芯片什么时候“物美价廉”。**（张治新）**





"大话3"重赏同人PK王

你是否曾因为《大话西游3》主角故事的结局不称心意，想自己动手续写结局？现在，只要你有YY的想法，就可以来参加"《大话西游3》同人PK大赛"！如果对着"大话3"主角故事、主角原画，你的脑中冒出一个又一个YY的泡泡，那么就快来参赛吧！在这里，你可以随意改写"大话3"主角故事的结局。

我们在本期杂志上已经刊登了"大话3"两位主角——潇湘和慕容的简板故事。只要你能以主角的背景故事为基础进行改编，续写自己心目中的主角结局，并将你的答案寄回《大众软件》杂志社，你就有机会得到由网易提供的精美礼品。

活动参与方式：

1.续写文字应不短于800字。

2.请于7月15日前将答案以电子邮件或信件的方式寄回《大众软件》杂志社。

信投请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"大话3"收，邮编100036。

E-mail请寄：linxiao@popsoft.com.cn，请在主题中注明"大话3"字样。

投稿时请务必写明自己的真实姓名、笔名、联系电话、联系地址、E-mail等个人信息。

3.获奖名单将于《大众软件》杂志以及《大话西游3》"官网最新消息"处公布。

活动奖励：

PK王1名，奖品为音乐宠物Spi-Dog一只。

幸运奖10名，奖品为网易一卡通500点点卡+精美周边包子一套。

简板故事：

1.潇湘：

这是一个在光阴里静静等待的女子……

16岁，潇湘遇见了慕容。只是牡丹花会上的一次蓦然回首，只是喧嚣人群里的一次遥遥相望，前世的宿缘悄然苏醒，注定了她一生的守候。

两年后牡丹花会，依旧白衣少年，依旧相逢匆匆。他说："早闻姑娘芳名，他日定登门拜访。"岂知，竟没有他日……当12年后云游画师带来最后的消息，碎纹早已悄悄爬上她的眼角。

潇湘一生都在为一份宿命般的爱情安静守候。而当年的相遇，便如刹那芳华，只开一瞬。

2.慕容：

慕容的背影是沉重的，因为他背负了太多太多。

作为一个没落小国的年轻皇子，最受父皇器重的他，在狼烟纷起、国运飘摇的时刻，被乍然推到了历史前台。

当一个人站在这样的位置上，就会有太多的不得已。子民的期盼、父皇的重托，让他不得不送最好的朋友踏上不归之路，不得不与心爱的女子一再错过……而天之将倾，人力难扶！

当烈火浓烟将王城吞噬，所有的山河岁月、繁盛浮华，所有的光荣与梦想，都在他缓缓倒下的背影里，轰然坍塌。

09期125页活动，火热进行中



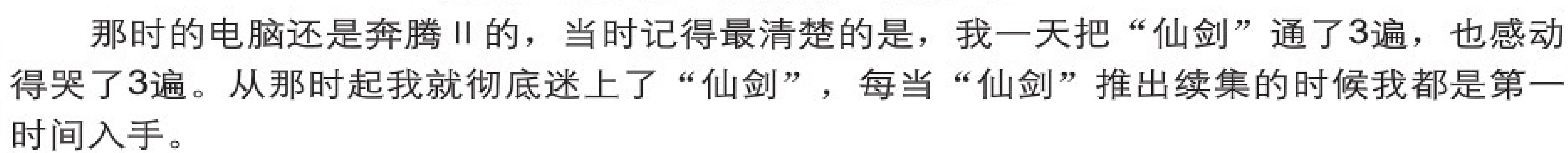
我的仙剑经历

玩家姓名：张建民

仙剑龄：我也记不清了，从有仙剑的时候起

我知道"仙剑"还是在小学的时候，那时班里有两三个同学总是讨论锁妖塔、乾坤一掷、酒神等。

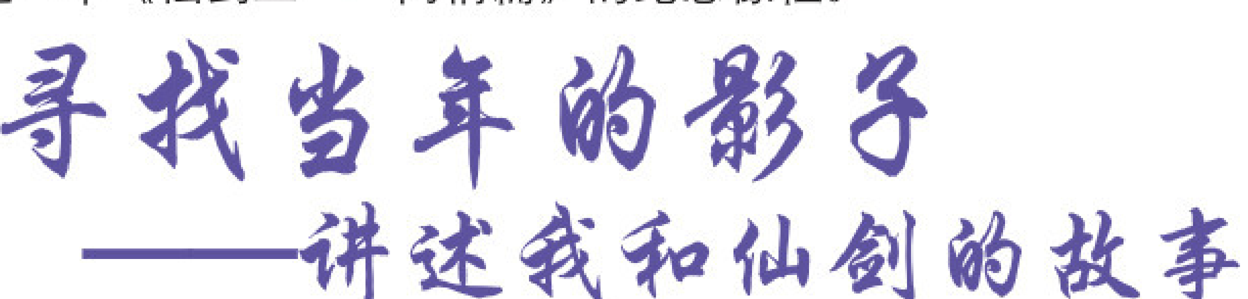
那时完全不懂他们在谈论什么，直到有一回我在我姐家住的时候，我才第一次玩上"仙剑"。



那时的电脑还是奔腾Ⅱ的，当时记得最清楚的是，我一天把"仙剑"通了3遍，也感动得哭了3遍。从那时起我就彻底迷上了"仙剑"，每当"仙剑"推出续集的时候我都是第一时间入手。

最让我值得回忆的是我在《仙剑三——问情篇》首发仪式上得到了此游戏的海报和纸巾，并抽得了二等奖，奖品是一个《仙剑三——问情篇》的纪念像框。

"仙剑"给了我非常美好的回忆，我会一直将"仙剑"系列支持到底，同样也支持中国的单机游戏产业。



AMERICAN MCGEE'S 怪物椅

3D 建模大赛

比赛时间
2007年6月至9月30日



关于SGAD

近年来，各地涌现了许多游戏学校，其中良莠不齐。对于喜爱游戏的朋友们来说，选择一个有权威性的高水平游戏培训机构，对于自身水平的提高以及未来的职业发展都将受益匪浅。

SGAD，即Senior Game Art Designer training programs，高级游戏美术设计师培训班，是近年来专业游戏美术人员全面提升能力的好地方。上海市清华进修学院在VYK（伟科软件上海有限公司）协办下，开设SGAD定向培养模式，培养中高级专业游戏美术人员。SGAD课程设置与教学方法都不同于传统的学位教育，针对性的培训对学生来说定点提高、专业性达标、职位方向明确；对企业而言则有利于节约运作成本、减小用人风险、因才施用。参加SGAD培训的学员可通过系统研修顶级游戏美术制作的最新课程，以及穿插的系列实战演练，在3个月内快速高效地掌握游戏美术制作和动画制作的精髓。学员得以提高游戏制作中的分析能力和创新能力，并能将所学手法迅速运用到实践中去，快速强化成游戏美术方面的专业人才。

关于VYK

VYK是一个新概念的游戏艺术外包公司，致力于为世界最知名游戏品牌提供数据制作服务。VYK团队深知游戏制作的流程及面临的挑战，他们为SGAD提供在互动娱乐业打拼数十年的实战经验。公司创始人之一的马吉（American McGee）为众多著名的游戏大作做出了巨大的贡献，如ID Software的DOOM和Quake系列，Electronic Art的The Sims，以及经典的 American McGee’s Alice。他相信相比于欧美的游戏开发人员，中国游戏开发者能以更加开放的心态应对游戏开发中的创新概念。

为了提高国内游戏制作水平，寻找优秀的游戏美术制作人才，VYK、SGDA和大众软件联合推出 **“American Mcgee” 杯游戏美术创作大赛**。只要按照比赛要求提供作品，就有机会获得**NVIDIA GeForce 7600显卡及SGDA免费培训课程。**



马吉近照

比赛内容

业余组： 请提交一份3D绘画作品，作品题材、表现形式内容不设任何限制，参赛者直接将作品寄至指定地址或参见网站中的说明即可。

专业组： 按照VYK提供的题目进行命题创作，参赛者直接将作品寄至指定地址或参见网站中的说明。

E-mail（请在主题处注明“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛）：**Mcgee@popsoft.com.cn**

信件邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛活动组收，邮编100036。

请在电子邮件或信封上注明您参加的组别（业余组/专业组）

比赛题目及相关信息见网站：
http://www.vykarian.com/popsoft.php

奖项说明

业余组
由业余组投稿作品中评选出5份优秀作品，每个作品的作者将得到一块由NVIDIA公司提供的7600显卡。

专业组
由专业组投稿作品中评选出5名优秀作者，每个作品的作者将得到一块由NVIDIA公司提供的7600显卡，同时将得到价值2万元的SGDA免费培训课程及工作推荐机会。

注：GeForce 7600显示卡由NVIDIA公司提供。
SGDA培训课程由伟科软件提供。咨询电话：021-52376519
（本次活动解释权归本杂志所有）
活动咨询及联系电话：010-88118588-1216

软件用户都是"陈世美"?

■晶合实验室 电子土豆

周末与朋友Q君闲聊，得知他买了新房正在装修。他发了一堆感慨，提到最多的就是"家居建材选择太多，实在没有头绪"。例如最常见最简单的一面浴室用的镜子，同样规格的在某大型家居卖场要200元，逛到另一个卖场里立马变成100元，再去建材集散市场一问，居然50大洋就能搬回家了。对非专业人士来说，同样都是干净光亮的一块玻璃镜，4倍的差价究竟是来自品质差别还是渠道利润，这当中到底有多少玄机，哪种镜子最值得选购，恐怕大多数人都得交上几次"学费"才能有所领悟，总不能像装软件那样每种各装一块先试试效果吧。

其实就电脑硬件和数码产品的购买来说，情况亦是如此。同样一枚3GHz级别的处理器，光Intel的就有赛扬系列的D350、D347，奔腾4系列的P4 3.0C、P4 3.0E、P4 519、P4 531、P4 631，还有双核的奔腾D 830、奔腾D 930，你知道它们都有什么区别吗？同样一款256MB显存的显卡，即使不考虑品牌仅关注显示芯片，ATI和NVIDIA就提供了十余种新老选择；同样一台700万像素的数码相机，光主流日系厂商就能有数十种不同型号。手机就更不用说了，要在市场里找出100款以上"音乐手机"轻而易举。想弄明白这些产品的区别优劣，买到真正适合自己的产品？如果你没有一位足够懂行且可以信任的朋友，又不愿意花费大量时间精力去提前"充电"，多半只能懵懵懂懂去撞运气，在实践中积累经验了。缺乏选择固然会让人很无奈，而选择过多又何尝不是件头疼的事情？

与我那位苦恼的朋友Q君和抓狂的硬件数码买家们相比，软件用户恐怕是天底下最幸福的，因为选择变成了很简单的事情：大多数时候他们都能得到前者根本无法享受的待遇——先试（用）后买，甚至一直免费使用下去。就连微软最新的操作系统Windows Vista都能提供一个月的免费试用，更不用说我们TOP TEN榜单上的这些软件了。从榜单上看，除了瑞星和金山公司的少数商业软件外，近期上榜的大部分都是免费软件或提供全功能试用版的共享软件，而且多与网络有关。如今很多商业软件都提供了可免费下载的试用版，一些杀毒软件甚至提供了功能齐全的下载版，只不过需要付费升级病毒引擎和病毒库而已。如果你不满意其功能和试用效果，完全可以不去花冤枉钱。这样的便利在传统产品的用户是无法想象的，毕竟对国内消费者来说，欧美那种14天甚至更长时间无条件退货的待遇目前还只能停留在憧憬中。

然而，软件产品的这种特点也造就了一大批"陈世美"用户。反正都可以试用，反正有很多免费的，干吗不都挨个装上使一遍呢？即便是骨灰级硬件发烧友也不大可能每天都换一块新显卡、每天搬一台新显示器回家（专业评测人员除外），而软件爱好者在电脑里装上七八种浏览器，每天换一款下载工具，一天之内试用十几款播放软件却是很容易做到的，但如今还有多少用户记得"腾图影视"、XingMPEG Player这些早期播放软件的名字呢？

不过所谓"弱水三千只取一瓢"，除了少数喜欢"玩软件"的DIY爱好者外，在经历了各种试用后，大部分普通用户都会找到适合自己的一款（一些）常用软件，并稳定使用下去（什么，你还没找到？那就得多看看我们的TOP TEN榜单和实用软件栏目每季度的"装机软件推荐"了）。因此，无论我们TOP TEN榜单上的软件如何沉浮变换，它终究代表了我们读者中大多数软件用户在某一时期的共同选择。这种选择也在随着时代环境和应用趋势的演变而变化——在20款上榜软件中，与网络和系统安全直接相关的就占了一半。

写到这里，我发现自己最近使用最多的输入法已从习惯多年的"紫光拼音"变成了"谷歌拼音"。尽管后者在操作细节方面还有许多不适应不完美之处，但极具时代特征的超大词库（尽管谷歌拼音的词库引发过争议）和网络同步用户词库的便利功能，使得它很有希望超越多年没有实质改进的紫光拼音，在我们今后的榜单中出现。一款软件要想长盛不衰，就必须与时俱进，适应电脑和网络应用发展的需要。无论是后起之秀"网际快车"PK掉多年不更新的"网络蚂蚁"及劲敌迅雷，还是WinRAR取代经典的WinZip，都在印证着这种规律。从这一点上来说，用户左顾右盼、喜新厌旧的"陈世美"心理，也是促使软件作者和厂商们不断推陈出新的重要因素。

TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



名次	软件名称	下载次数
1	Poco 2006 Build 1120	1 587 888
2	Thunder（迅雷）5.5.6.274	1 510 536
3	金山快译2007	1 509 072
4	新浪UC 2006 Build 0110正式版	1 432 144
5	BitComet 0.87	1 266 116
6	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.10	942 364
7	nEO iMAGING光影魔术手简体中文版0.24	924 240
8	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	899 428
9	BitSpirit（比特精灵）简体中文版3.2.2.215正式版	756 480
10	Windows Media Player 11简体中文正式版11.0 0115	679 070

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年5月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	7.7Build7.3	1	2774	↑	鲁锦
瑞星杀毒软件	2007	2	2759	↓	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	3	2678	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	7.96	4	2484	○	蔡旋
木马克星（iparmor）	v2007.51	5	2419	○	罗建斌
BitComet	0.87	6	2409	↑	RnySmile
天网防火墙Athena2006	v3.0	7	2361	↑	众达天网技术有限公司
紫光华宇拼音输入法	v5	8	2247	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
金山游侠	V	9	2184	↓	金山公司
金山快译	2007	10	2158	○	金山公司
Real Player	10.6中文版	11	2107	○	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	12	2099	○	Guliverkli
金山词霸	2007	13	2070	○	金山公司
WinRAR	3.62	14	1999	○	Eugene Roshal
新浪UC	v2006	15	1854	○	新浪UC
Windows Media Player	11	16	1758	↑	Microsoft
虚拟光驱	7.12	17	1670	↑	东石软件公司
Maxthon	2.0 Beta2	18	1546	↑	MySoft Technology
暴风影音	2007 v7.02	19	1480	↑	暴风网际科技有限公司
网际快车	1.81	20	1078	↓	JetCar软件工作室

大众软件

2007年 第一季度 01—06期 合订本

2007年4月中旬震撼上市！

敬请期待！



发行电话：010—81605321　65025164

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN